ISSN 0188-7610



CLUB Nintendo®

TODO LO QUE DEBES SABER DE
SUPER METROID

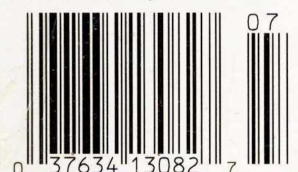
NES:
VIERNES 13
LOLO3

SNES:
SUPER GAME BOY
WORLD CUP USA 94
SUPERMAN

ARCADIAS:
WORLD HEROES 2 JET
ECO FIGHTERS



AÑO 3 No. 7
PRECIO N$10.00 M.N.







¡Diviértete Coloreando!
con mis cuadernitos
Nestlé
Quik
MR
¡GRATIS!
PRIMEROS AUXILIOS
MEDIOS DE TRANSPORTE
Quik
Nestlé
Quik
¡COLECCIONA los 5 MODELOS!
Q
Nestlé
Quik
MR
Gratis
DE JUEGOS
400 g
HAY UNO EN CADA LATA DE 400 grs.
DEMASIADO RICO PARA TOMARSE DESPACIO
TOMALO CON LECHE

EDITORIAL

El éxito de los sistemas de videojuegos en todo el mundo no es el sistema en sí, (o sea el hardware) sino los juegos que puedes jugar ahí (o sea el software).

Este ha sido el éxito de Nintendo en todo el mundo y lo saben muy bien. Este año juegos que se han lanzado para el Super Nintendo nos están dejando con la boca abierta: Stunt Race FX con su nueva generación del chip FX, Super Metroid con sus 24 megas super bien aprovechados (además de batería) Super Street Fighter II con sus 32 megas el sorprendente Donkey Kong para Super Nintendo con 32 megas con un sonido impresionante y todo lo que viene para el segundo semestre nos hacen preguntarnos una y otra vez ¿Habrá algún día que los videojuegos dejen de sorprendernos?

Se nos están acabando los calificativos para hablar de los videojuegos nuevos. La lengua española no evoluciona a la velocidad que lo hacen los videojuegos, por eso cuando queremos describir un nuevo título, tenemos que repetir palabras que usamos en números anteriores, por eso, cuando veas en la revista algún superlativo para definir un juego, creénos que realmente es algo más.









CLUB NINTENDO
Año III No.7 Julio 1994

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION: Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION: Adrián Carbajal / Jesús Medina / Peke Vázquez
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Gustavo González Lewis

VICEPRESIDENTE EJECUTIVO
Javier Toussaint

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Raúl Archundia V.

DIRECTORA DE VENTAS DE PUBLICIDAD PARA NUEVOS PROYECTOS
Guadalupe Pardo

COORDINADORES DE VENTAS
Clementina Cummings, Rocio Campo,
María Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F.Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. en la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992. Expediente 1/432"92"/8336.Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. C.P. 02400 México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECTOR DE PRODUCCION Jesús Lara
Impresión: Prôcoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

Dr. MARIO™



Quiero preguntarles ¿Cuál es la razón por la cual los controles de SNES llevan esas letras (A, B, X, Y, L, R) y qué significan. Se despide su amigo y lector #64 bits.

EARL W. SWOKONSKI
MEXICO, D.F.

Inicialmente en el control de NES sólo llevaba 2 botones y no tenía gran ciencia ponerle A y B para identificarlos. Al integrar 2 botones más, según nos comentaron, se trató de diferenciarlos usando las 2 letras más utilizadas en matemáticas X e Y. Respecto a L y R es muy obvio. L es Left (izquierda) y R es Right (derecha).

◆

¿Por qué en su revista año 3 # 3 página 68, la foto del primer lugar (Mega Man X) Mega Man no tiene las botas que te dan en el stage de Chill Penguin ya que a fuerzas lo tienes que pasar? ¿es también foto de prototipo?

Jesús Mario Serna Vázquez
MONTERREY, N.L.
Daniel Alejandro Olivo Méndez
GUADALAJARA, JAL.
Juan Servando Avendaño H.
OCOZOCOAUTLA, CHIS.

No. En este caso se trata de un password que Axy logró después de estar tratando distintos números pues no se pueden lograr jugando, tal como nos lo dice Federico Hernandes en la siguiente carta.

La clave de Mega Man X en la que se tiene todo (7437, 6482, 1256) es fácil de conseguir y a mí me gusta sacarles todo el jugo a mis juegos, así que me puse a investigar y logré sacar una clave más interesante: 7634, 8856, 1158. Esta clave tiene todas las partes de la armadura, los 8 corazones y las 4 energías pero no hay ningún Maverick derrotado y por lo tanto hay ciertos corazones y energías que no se pueden agarrar. Los reto a que la saquen jugando, es imposible, pruébenlo.

Hablando de claves imposibles aquí tienen otra: El pingüino y el mamut derrotados pero... no tiene las botas: 6314, 8667, 2646 ¿Cómo le hice? Descúbranlo ustedes.

Federico Hernandes
GUADALAJARA, JAL.



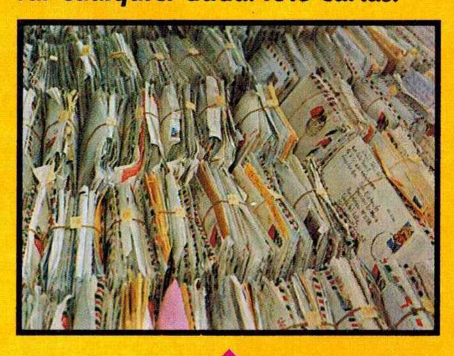
◆

Si yo fuera el que opinara en la revista opinaría hacer la Información Supernesesaria como antes ya que esto hace interesarse más en el juego, pues se ha convertido en un Curso Nintensivo.

P.D: ¿Qué hacen con las muchas cartas que reciben cada mes.

SERGIO S.L.M.

Claro que tú opinas en la revista. Efectivamente hemos ampliado como dices la información Supernesesaria lo cual permite analizar más profundamente el juego. Respecto a las cartas, como dijimos hace poco, las registramos y canalizamos a cada sección, departamento o persona adecuada. Por ejemplo la tuya la comparamos con otros lectores que opinan lo mismo y con los que opinan lo contrario, así podemos conocer la opinión general y evaluarla. Las cartas originales siempre están archivadas para consultarlas y aclarar cualquier duda. foto cartas.



◆

Lo que más disfruto de Club Nintendo es leer y más que eso, el acto de leer y saber más. Yo diría que pusieran más letras y menos fotos. Además leo su revista de principio a fin sin perderme nada aunque no me interese tanto. Les recomiendo que pongan más páginas, obviamente yo pagaría más y todos los lectores también.

MANUEL FERNANDO GUZMAN M.
MEXICO, D.F.

Por las cartas que recibimos sabemos que no todos los lectores estarían de acuerdo en pagar más. Estamos trabajando muy duro en búsqueda de alternativas y sólo subir el precio en caso de que fuera absolutamente necesario. Respecto a las fotos, realmente estamos "hablando en audiovisual", entonces se requiere ilustrar mucho lo que decimos. Además como dicen que una imagen vale más que mil palabras, en este número tenemos como 900 fotos, o sea 900,000 palabras más.

1.- ¿Por qué no se programan juegos aquí en México?
2.- ¿Ustedes pueden mandar a los licenciatarios sugerencias de nosotros los lectores?
3.- ¿Puedo mandar preguntas a la sección Start?

Fernando Pérdomo.
ESTADO DE MEXICO.

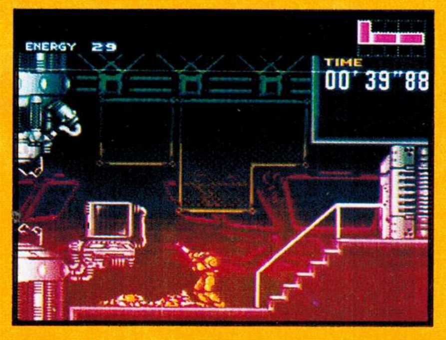
1.- Conseguir una licencia de NOA para hacer videojuegos de los formatos de Nintendo no es fácil, pues no es el chiste hacer un juego y ya, sino hacer un compromiso más a largo plazo. A través del juego de Chávez, Super Copa e incluso el juego de Chávez 2 del que actualmente estamos preparando traducciones nos están dando experiencia.
2.- Ya lo hemos hecho. No es nuestra labor, pero cuando vemos que son sugerencias válidas y factibles se las hacemos llegar.
3.- Sí. Nosotros le pasamos a Peke todas las cartas que se dirigen a él o a su sección.

◆

1) El Super Nintendo y el Nintendo como videojuegos que son ¿podrán seguir siendo utilizados en el nuevo sistema de televisión HDTV sin necesidad de algún otro aparato?
2) ¿Qué son las rotaciones multiaxiales, scaling, zoom y degradados?
3) ¿Saben qué es lo que no le gustó al Sr. Miyamoto del FX Trax? ¿Realmente superó a Star Fox como se prometió?
4) Tendrán secuela clásicos como Zelda III y F-Zero de SNES.

Jesús E. Morales E.
MAZATLAN, SIN.

1) Seguramente todos los aparatos que actualmente se conectan a tu televisión también se conectarán a la HDTV, sin embargo realmente se apreciará su calidad con nuevos equipos; el Project Reality, por ejemplo, ya estará pensado para lucirse en la HDTV. Te prometemos investigar de la compatibilidad de tu SNES, NES y videocaseteras con los productores de HDTV's en el próximo CES.
2) Rotaciones multiaxiales se refiere a las que pueden hacerse desde distintos ejes (no sólo lo que parezca ser el centro); scaling y zoom son realmente el mismo concepto o sea acercamientos y alejamientos que pueden usarse para aumentar y disminuir la escala de los sprites. Los degradados se refieren a una gama del mismo color que va aumentando o disminuyendo para, por ejemplo, lograr el cielo en un atardecer.



3) De la primera vez que jugamos FX Trax a la segunda vez que jugamos Stunt Race FX, hubo muchísima diferencia: muchas opciones, pistas y movimientos más. Acabamos de recibir un video con las nuevas y casi finales modificaciones y créenos que se ve fabuloso. Se le hicieron muchas mejorías, tanto al Chip Super FX como a las técnicas de programación para hacer las carreras más impresionantes. Estas técnicas especializadas en textura de mapas poligonales permiten un gran detalle de objetos que se mueven, giran, se acercan y se alejan. A estas fechas muy probablemente ya lo viste o jugaste.
4) El éxito de Nintendo se debe a la calidad y diversión de sus juegos. Hace poco se lanzó la secuela de un juego que estaba casi olvidado: Super Metroid y todos coinciden en que su factor de diversión es extraordinario. La verdad ahora no podemos informar sobre los planes a futuro, lo que sí te podemos decir es que a cada juego excelente le sucederá otro mejor.

◆

Tengo algunas dudas, sugerencias y bla, bla, bla.
¿Por qué no aceptan que tienen Game Genie? en la edición especial de SF II pág. 4 se ve sangre en los golpes y en el año 2 #9 pág. 41 Zangief da vueltas en el aire.
Después de todo no creo que sea malo tener uno ¿o sí?
En "Este mes llégale a" incluyan el número de megas y si es para 1 ó 2 jugadores y las calificaciones ni lo piensen. No son necesarias y están choteadas.

G'n'F'n'R's!
CUERNAVACA, MORELOS

Nunca hemos usado Game Genie para presentar algún juego en la revista... eso sí sería malo; párate en los ladrillos y ejecuta el Spinning Clothesline con Zangief y avanza hacia un lado, es un truco muy sencillo y ya conocido de la versión Turbo. Respecto a las controvertidas calificaciones, como dices, ni lo pensamos, porque por ejemplo ¿qué pasa con las revistas que le

dieron 10 a Street Fighter II? ¿Por qué no le dieron 11 al Turbo? Y ahora que viene el Super SF II ¿Le pondrán 14 de calificación? La calidad de game play, innovación, gráficas y sonido aumenta todos los días y creemos que es imposible tener un solo parámetro de calificación. ¿Tú crees que un juego que sacó 8 hace 2 años sea tan bueno como uno que saca 8 hoy? Por eso pensamos que no debemos ni pensarlo.

◆

Quisiera pedirles que publicaran un "vocabulario" de kanjis ya que casi todos los nombres de los poderes vienen en kanjis como Retsu kiaku, Oni Musou, etc.

Daniel Enrique Maldonado S.
TORREON, COAH.

Es prácticamente imposible publicar un vocabulario pues, para darte una idea, un niño con el equivalente de primaria conoce alrededor de 1000 kanjis; con secundaria unos 600 más y con el equivalente de prepa otros 200 más. Para leer libros o periódicos debes conocer unos ¡2000 kanjis! (Por cierto en China que no tienen Hiragana ni Katakana manejan alrededor de 5000 kanjis) Pero ahí no para la complicación. Conforme van estudiando, los japoneses van aprendiendo JYUKU-GO que es el conocimiento de la combinación de kanjis, los cuales varían el significado de un kanji dependiendo del kanji junto al que esté. Por ejemplo NI 日 significa "día" y HON 本 significa "libro", pero juntos NI HON 日本 significan Japón. Como ves es casi imposible publicar los kanjis, lo que sí podemos hacer es incluir el silabario de katakana para que puedas entender y escribir nombres.

◆

Me gustaría saber cómo fue que surgió la revista y en qué año.

Alejandro Torres C.
GUADALAJARA, JAL.

Todo empezó una lluviosa tarde de 1989 con un pequeño boletín quincenal que se nos ocurrió diseñar para una tienda de Nintendo en Insurgentes Sur frente al Hotel de México. Después de 18 números del boletín y ya con algo de experiencia en el control pad, Itochu (en ese entonces C. Itoh) nos preguntó que si podíamos hacer una revista y dijimos que sí. Los últimos 32 meses tú ya conoces la historia.

◆

¿Qué siginifica Arcadia?

Esteban Martinez Moran
MEXICO, D.F.

Son lugares dedicados exclusivamente a las máquinas profesionales de videojuegos; es por eso que se le llama Máquinas de Arcadia e incluso a la misma máquina, para abreviar se le llama Arcadia (ver sección de Arcadias).

◆

No sé si se habrán dado cuenta pero en la revista Año 3 #4 hay un pelo impreso en la página 20 ó por lo menos eso parece, aunque sé que no es de Gus ni de Pepe Sierra pues tienen ambos larga cabellera y este cabello es pequeño. Su siempre amigo y lector # 1.

Alfonso Dominguez Alonzo Jackson
ESTADO DE MEXICO

Claro que nos dimos cuenta. Incluso aquí tenemos una lista de respuestas para que cada lector elija la que le convenza más.

A) Sí es de Pepe quien trae pelo corto pero usa peluca.

B) Es una pestaña que se le cayó a Gus al revisar.

C) Axy quiso que el artículo quedara de pelos.

D) Ernesto quiso demostrar que no tiene un pelo de tonto.

E) A Francisco le gusta andar de pelo suelto.

◆

Para escribir a Club Nintendo nuestra dirección es:
Pestalozzi 838 Col. Del Valle, México, D.F. C.P. 03100.
Marca la sección a la cual diriges cada parte de tu carta y si el secreto que nos mandas es descubrimiento márcalo así: ✱. Para Récords, Retos y Galería puedes mandar videocasets especificando en él claramente su contenido junto con una carta que también lo indique. Si deseas recuperarlo puedes mandar por él a nuestras oficinas.
Si tienes cualquier asunto con suscripciones dirígete a:
Suscripciones Club Nintendo
Sr. Víctor M. Saldaña
Lucio Blanco 435 Azcapotzalco
02400 México D.F.
Tels: 561 27 07 y 352 32 66 extensiones 22 y 37

SUPER STREET FIGHTER II

NUESTRA PORTADA



Vaya, vaya, vaya; como todos los julios un nuevo "Street" en la portada de Club Nintendo, en esta ocasión le toca al Super Street Fighter II para SNES.

Como es de todos los videojugadores conocido, este fue un cambio sensible cuando apareció en las arcadias hace como 7 meses pues en el se incluían 4 nuevos personajes que entraban al torneo: Cammy de Inglaterra, Dee Jay de Jamaica, Fei Long de Hong Kong y T. Hawk de México, aparte de esto todos los personajes incluían nuevos poderes o retoques en los gráficos así como también en algunos stages, además de la posibilidad de escoger 8 diferentes colores para los uniformes de los peleadores y un nuevo sistema de contador donde te da puntos por el número de golpes que hayas hecho, por combos y otras cosas misceláneas como recuperación o ataque de reversa; pues bien, la versión de SNES viene con todas estas opciones además de otras nuevas como el "Battle group" donde dos jugadores deberán escoger 8 peleadores y enfrentarlos entre ellos, otra opción es en "Battle Time" donde te guardará los mejores récords del tiempo en que pases K.O. a tu rival y una opción de torneo además de que se rumora que se podrán escoger diferentes velocidades. Este juego ahora desplaza a Super Metroid en lo que al juego con mayor número de megas se refiere con 32 (contra 24 de SM) lo que ayuda a asegurar la calidad de la translación.

Como te podrás dar cuenta este es un hecho relevante de este mes pero queda una pregunta en el aire ¿Entrará el clásico código secreto en este juego?



4 nuevos peleadores entran al torneo y cada uno tiene nuevos escenarios y movimientos.



Gracias a la opción de contador podrás saber de cuántos golpes fue realmente tu combo.



Ahora tiene 16 peleadores de todo el mundo con diferentes habilidades.



Los viejos peleadores han sido retocados en varios movimientos y en sus stages.



32 megas de memoria hacen de este el juego con mayor memoria para el SNES.

LOS RECORDS

SALON DE LA FAMA

STAR FOX
FELIPE ESPINOSA NAVA
AVERAGE SCORE
24%
MARIO KART
EDGAR RAMIREZ ENRIQUEZ
1' 27" 56 BOWSER

ALIEN 3
ROLANDO DAVID MUÑOZ
ANTICIPATION
ROLANDO DAVID MUÑOZ
ART OF FIGHTING
EDGAR RODRIGUEZ NAVA
BAD DUDES
JESUS MANUEL HERRERA Q.
BASES LOADED 1,2,3
JESUS MANUEL HERRERA Q.
BATMAN RETURNS
FELIPE ESPINOZA NAVA
ROLANDO DAVID MUÑOZ
CONTRA (GAME BOY),
F-ZERO
CLUB "GAME MANIACS"
CONTRA
JESUS MANUEL HERRERA Q.
CONTRA III
ROLANDO DAVID MUÑOZ
CLUB "GAME MANIACS"
DEATH VALLEY RALLY
ROLANDO DAVID MUÑOZ
DOUBLE DRAGON
JESUS MANUEL HERRERA Q.
FINAL FIGHT
FELIPE ESPINOZA NAVA
KIRBY'S (NES)
EFRAIN SANCHEZ ORTEGA
LITTLE MERMAID
EDGAR RODRIGUEZ PEREZ
MAGICAL QUEST
EDGAR RODRIGUEZ PEREZ
MARIO LAND 2
CLUB "GAME MANIACS"
TETIN
MARIO BROS.
JESUS MANUEL HERRERA Q.
CLUB "GAME MANIACS"
MARIO BROS. 2
JESUS MANUEL HERRERA Q.
FELIPE ESPINOZA NAVA
CLUB "GAME MANIACS"
MARIO BROS. 3
JESUS MANUEL HERRERA Q.
EDGAR RODRIGUEZ PEREZ
CLUB "GAME MANIACS"
MARIO KART
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
ALMICAR J. LOPEZ RAMIREZ
DANIEL
RENE SANCHEZ
RODRIGUEZ
PINK PANTHER
LIZZARD
HUGO ENRICCO ALVAREZ
JOEL MORALES
CESAR A. MARTINEZ ORTIZ
MEGA MAN 3
JESUS MANUEL HERRERA Q.
CLUB "GAME MANIACS"
MEGA MAN X
DIEGO MARTINEZ NEGRETE
RAFAEL LARA C.
VICTOR MANUEL MARTINEZ
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
JOX (TRIFUERZA)
CLUB "GAME MANIACS"
MEGA MAN SOCCER
MAURICIO ESPINOZA MEDINA
MORTAL KOMBAT
CLUB "GAME MANIACS"
NBA / JAM
MARCO ANTONIO RENTERIA
PO ROCKY
CLUB "GAME MANICS"
PUNCH OUT
JESUS MANUEL HERRERA Q.
STAR FOX
FELIPE ESPINOZA NAVA
CLUB "GAME MANIACS"
STREET FIGHTER II TURBO
FELIPE ESPINOZA NAVA
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
ARMANDO FERREIRA
RENE AMADO LOPEZ
SUNSET RIDERS
FELIPE DE J. ROUX TORREO
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
ROLANDO DAVID MUÑOZ
SUPER BOMBERMAN
CLUB "GAME MANIACS"
SUPER MARIO WORLD
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
ARMANDO FERREIRA
ROMAN ANTONIO FONSECA

STAR WARS
CLUB "GAME MANIACS"
TALE SPIN
ROMAN ANTONIO FONSECA
TINY TOONS
FELIPE ESPINOZA NAVA
TETRIS
CLUB "GAME MANIACS"
T.M.N.T. TURTLES IN TIME
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
ARMANDO FERREIRA
T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTER
ROMAN ANTONIO FONSECA AGUILAR
T.M.N.T. III
EDUARDO RAUL DE LA PEÑA
T.M.N.T IV
IVAN CHRISTIAN GRANADOS
ARMANDO FERREIRA
CLUB "GAME MANIACS"
TUNDER SPIRITS
EDGAR RODRIGUEZ PEREZ
TOP GEAR
ROLANDO DAVID MUÑOZ
TOP GUN
JESUS MANUEL HERRERA QUINTERO
ZELDA III
CLUB "GAME MANIACS"
NESTOR E.

☆☆

CONTESTAMOS A:

JAVIER UGALDE Z.
SLASH
JUAN CARLOS BALDUWIN
JORGE A. VARELA M.
MARTIN ISRAEL ZUÑIGA
DIEGO, OSCAR BALADES B.
872.T26 THE JUGGLER
JESUS GONZALEZ LUNA
FEDERICO R. GARCIA
EDGARDO SANCHEZ Z.
CARLOS ALONSO M.
JOSE CRUZ AGUIRRE
R. CARLOS V. TAVERA
JULIO GARCIA H.
ANGEL GONZALEZ
VICTOR HUGO CORTES T.
MARIO A.
M. ANTONIO R. GALICIA
GAME MANIACS
X PERSONA
VIDEO TRAUMADO
"THE ARCADE"
ALDO CRISTIAN C. RUIZ
M. ANTONIO OVIEDO D.
RAINER FONSECA S.
RAUL MARTINEZ CASTILLO
DANIEL TOYCOOLEZA
DANIEL G. GALLEGAS
PEDRO M. VAQUERO T.
DAVID A. CUEVAS
GERARDO M. ZARATE
JESUS A. RIVERA M.
J. CARLOS ARAMBURO
JAVIER UGALDE Z.
ERNESTO VIDAL C.
EDUARDO J. MARTINEZ
ISRAEL RUIZ ROMERO
JOEL E. P. MUÑOZ
JESUS O. MARTINEZ A.
RAYMUNDO I. FLORES
AGENTE PAY
TRIFUERZA
L. JAVIER MARTINEZ
ALFONSO S. BERNAL
"CAL"
JESUS HERRERA Q.
ARTURO HINOJOSA R.
DANIEL JESUS VALTIERRA
AIR & VAX
RICARDO MARAVELES
EDUARDO ARANDA H.
FELIPE ESPINOZA NAVA
JESUS REYES H.
J.A.X.
FEDERICO RODRIGUEZ R.
ANVAR J. LEZAMA
JAHA
JACOBO BERRA L.
FAUSTO BALTIERRA P.
ROBERTO CHANG C.
ABRAHAN C. MILLAN
ALEJANDRO MAZA P.
ERNESTO I. CERVANTES
ROLANDO CERDA C.
ERNESTO SANTILLAN L.
IVAN HERNANDEZ C.
JUAN EDUARDO PADILLA
JESUS MOISES CUEVAS
FERNANDO OJEDA M.
LUIS A. SARABIA R.
G. C. CH.
EMANUEL SAMORA H.
FELIX AUDIRAC C.
J. EDUARDO PORTILLO
M. A.
FOX
LUIS M. RINCON B.
EDGAR ANDREI CASTRO
EQUIPO MRJ
AARON AZUA PEREZ
ISAAC PLANCARTE M.
DIEGO ARMANDO ALVAREZ
JESUS CAMPOS R.
JUAN A. GALLARDO
JORGE GARCIA E.
RENE A. LOPEZ
JOSE A. CAZARES
CESAR A. ESPARZA
JESUS S. PEÑA
NESTOR V. RAMOS
RENE AGUILAR C.
872. T26 THE JUGGLER
RICARDO RETAMOZA G.
HUGO A. SANCHEZ
DIE-
MARCELO DE LA GARZA VIEJO
SERGIO ALBERTO VALLES
OMAR RAYON VEGA
ERNESTO MENDOZA C.
JOSE M. DE LA PAZ
PEDRO MARIO NARVAEZ
MARIO POLO ORTEGA

GRACIAS A:

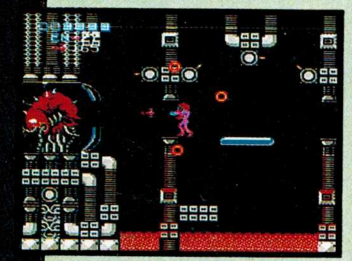
"THE ARCADE"

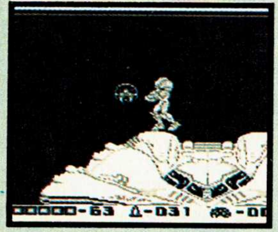
GRACIAS ESPECIALES POR SU COLABORACION EN SSFII T. A:
J. CARLOS CORTES CASTRO
EDUARDO GARCIA CAZARES

CURSO **Nintensivo**

SUPER METROID™

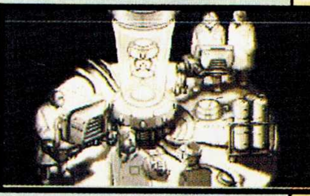
Muchas dudas te resolverá este Curso. Consúltalo sólo en caso de ser absolutamente nesesario.





"El último Metroid está en cautiverio. La Galaxia está en paz". Primero combatí a los Metroids en el planeta Zebes. Fue ahí cuando vencí los planes de la nave pirata lider "Mother Brain" que usa a las criaturas para atacar la civilización Galáctica. Después luché con los Metroids en su territorio SR 388 completamente los erradiqué excepto por una larva, la cual después de criarla me siguió como un niño confundido.







Yo personalmente la entregué a la estación de investigación Galáctica a Ceres para que sus científicos pudieran estudiar las cualidades de la energía que producen.
¡Los descubrimientos científicos fueron asombrosos!
Descubrieron que los poderes del Metroid pueden ser muy dañinos para el bien de la civilización.
Satisfecha porque todo estaba bien abandoné la estación para cazar a un nuevo Bounty pero apenas abandoné el cinturón de asteroides cuando recibí una señal de alarma.

¡LA ESTACIÓN CERES HA SIDO ATACADA!

MOVIMIENTOS

DISPAROS

Ahora Samus puede disparar en cualquiera de las 8 posiciones.



Presiona X para disparar de lado.



Mantén oprimido R y presiona X para disparar en diagonal hacia arriba.



Mantén oprimido L y presiona X para disparar en diagonal hacia abajo.



Mantén oprimido L,R y presiona X para disparar hacia arriba.



Salta y mantén el control hacia abajo y presiona X para disparar hacia abajo.

Todo lo anterior funciona tanto de pie como agachada (para agacharte sólo presiona el control hacia abajo)

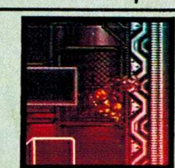
Todo lo anterior funciona con cualquier disparo, Missile, Super Missile o el Grappling Beam.

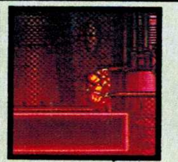
SALTOS

Nota: Para cualquier tipo de salto el tamaño dependerá del tiempo que dejes presionado A.

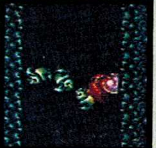


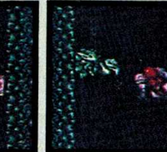
Normal:presiona A y ya en el aire mueve el control hacia la izquierda o derecha, así controlas tu salto aún menor que con el salto tipo Spin.

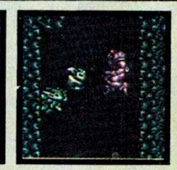




Spin: Presiona el control hacia la izquierda o derecha junto con A, así saltas girando.
(si dejas presionado el botón de salto A y mueves el control hacia la espalda de Samus automáticamente ejecuta este salto).



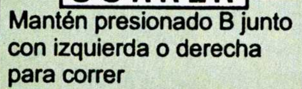




Sobre las paredes: primero ejecutan un salto tipo Spin y cuando estés pegado ala pared mueve el control hacia el lado contrario e inmediatamente presiona A.
Esta jugada la puedes repetir las veces que quieras para alcanzar lugares muy altos.

CORRER





Mantén presionado B junto con izquierda o derecha para correr

MOON WALKING

Mantén presionado el botón de disparo X y mueve el control hacia la espalda de Samus.



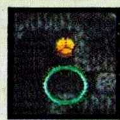


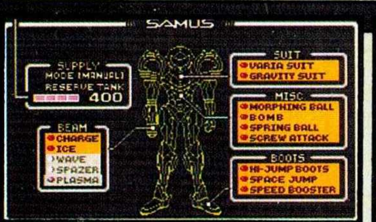
MOVIMIENTOS DESPUÉS DE OBTENER ITEMS



Morphing Ball.- Presiona el control dos veces hacia abajo esto funciona tanto de pie como saltando.

Bomb: Utiliza el Morphing Ball y presiona X varias veces hasta que una de las explosiones te reboten. Cuando vas cayendo, justo en ese instante, deja una bomba esa es la medida para ir subiendo poco a poco.



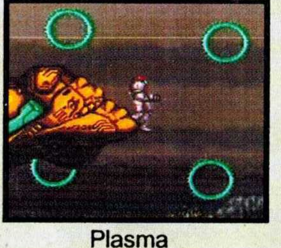
Ataque especial con Charge Beam: Después de tomar el Charge Beam y cualquier rayo selecciona sólo estos dos en el menú de Samus después selecciona la Power Bomb y mantén presionado X para que salga el ataque especial.

Si justo al ejecutar este poder activas los demás tipos de laser creas un error.


Ice

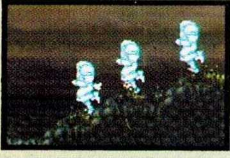

Wave


Spazer

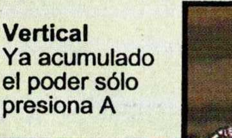

Plasma



SUPER SALTOS




Para ejecutar estos saltos necesitas el Speed Booster:
Para correr un tramo suficiente para que el personaje comience a Flashar, entonces presiona el control hacia abajo y así acumulas poder(sólo te dura un momento).
Ahora ejecuta lo siguiente según que salto quieras hacer: (si lo deseas puedes ejecutar un salto tipo Spin después de cargar el poder, después presiona arriba para ejecutar cualquiera de las siguientes jugadas.



Vertical
Ya acumulado el poder sólo presiona A



Diagonal
Ya acumulado el poder mantén presinado R y oprime A



De Frente
Ya acumulado el poder presiona A e inmediatamente presiona al frente y A simultáneamente.

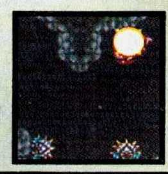
ATAQUES CON CHARGE BEAM



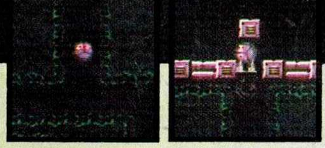
Mantén presionado X; ya que acumules poder utiliza el Morphing Ball para soltar 5 bombas.



Mantén presionado X; ya que acumules poder utiliza el Morphing Ball pero mantén el control presionado hacia abajo, así después de un instante salen 5 bombas pero a mayor distancia.



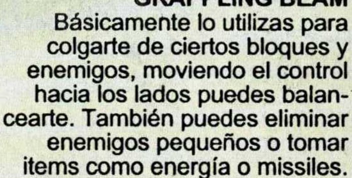
Mantén presionado X, ya que acumules poder ejecuta un salto tipo Spin para destruir enemigos pequeños.



SPRING BALL
Con este Item puedes saltar utilizando el Morphing Ball.



SPACE JUMP
Ejecuta un salto tipo Spin y justo al ir bajando ejecuta otro salto. Repitiendo esta jugada puedes avanzar o subir con sólo ir saltando.

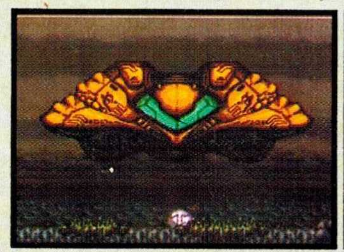
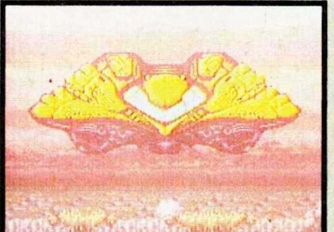
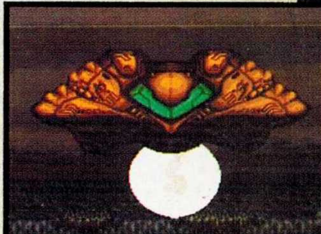


GRAPPLING BEAM
Básicamente lo utilizas para colgarte de ciertos bloques y enemigos, moviendo el control hacia los lados puedes balancearte. También puedes eliminar enemigos pequeños o tomar items como energía o missiles.



CRYSTAL FLASH Esta técnica sólo la puedes ejecutar bajo las siguientes condiciones.

De energía debes tener 29 ó menos (tus Reserve Tank obviamente vacios)
De Missiles mínimo 10
De Super Missiles mínimo 10
De Power Bomb mínimo 11
Ahora selecciona Power Bomb y utiliza el Morphing Ball, mantén presionados L,R y el control hacia abajo; por último mantén presionado X para que Samus absorba el poder de la detonación de la bomba y así llenes toda tu energía.

Hay muchas rutas para terminar el juego.
Al final te dirán el porcentaje de items que lograste. Para llegar al 100% te recomendamos sigas el siguiente camino:



1-Morphing Ball



2- Missile

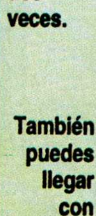


3- Missile tómalo y dirígete a Crateria



10- Missile

11- Aquí hay un missile. Para llegar a él salta sobre la pared dos veces.



También puedes llegar con bombas.



12- Missile



13- Charge Beam







14- Spore Spawn
Agáchate en una esquina como indica la foto y dispárale a las pequeñas esporas para obtener energía y missiles. En cuanto el jefe se abra dispárale missiles al centro. Repite la jugada hasta eliminarlo.



15- Super Missile





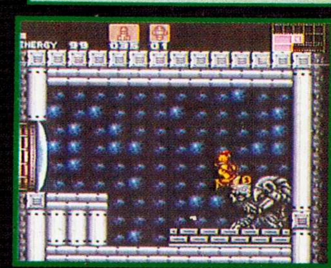
16- Aquí utiliza un Super Missile para abrir camino.



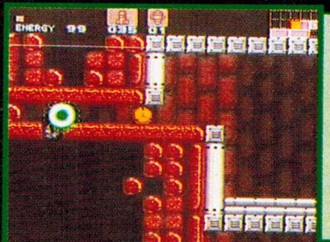
17- Para alcanzar el missile que está arriba utiliza la técnica de saltar sobre la pared o con bombas.



18- Aquí dispara hacia arriba para abrir camino, ahora utiliza la técnica de saltar sobre la pared para llegar arriba.

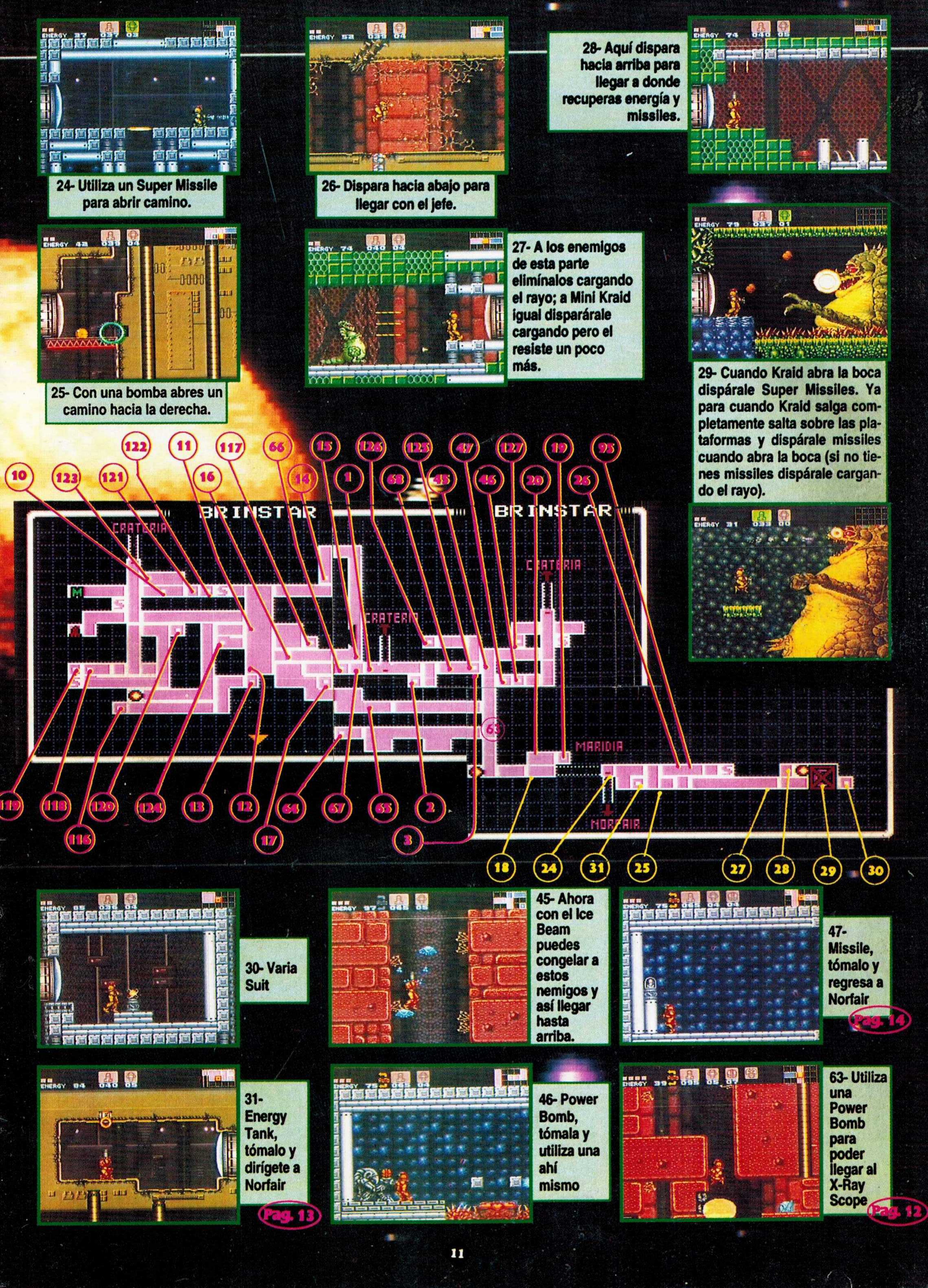


19- Spazer



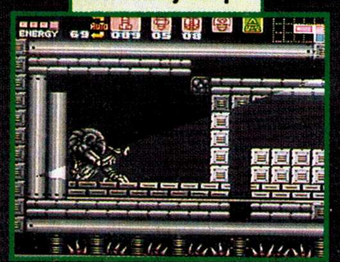
20- Aquí utiliza una bomba para bajar más rápido. Después dirígete a Norfair

Pag. 13


24- Utiliza un Super Missile para abrir camino.
26- Dispara hacia abajo para llegar con el jefe.
28- Aquí dispara hacia arriba para llegar a donde recuperas energía y missiles.
25- Con una bomba abres un camino hacia la derecha.
27- A los enemigos de esta parte elimínalos cargando el rayo; a Mini Kraid igual dispárarale cargando pero el resiste un poco más.
29- Cuando Kraid abra la boca dispárale Super Missiles. Ya para cuando Kraid salga completamente salta sobre las plataformas y dispárale missiles cuando abra la boca (si no tienes missiles dispárale cargando el rayo).
BRINSTAR
BRINSTAR
CRATERIA
CRATERIA
CRATERIA
MARIDIA
NORFAIR
30- Varia Suit
45- Ahora con el Ice Beam puedes congelar a estos nemigos y así llegar hasta arriba.
47- Missile, tómalo y regresa a Norfair
Pag. 14
31- Energy Tank, tómalo y dirígete a Norfair
Pag. 13
46- Power Bomb, tómala y utiliza una ahí mismo
63- Utiliza una Power Bomb para poder llegar al X-Ray Scope
Pag. 12



64- X-Ray Scope





65- Ahora ya puedes abrir estas compuertas desde cualquier lado.



66- Power Bomb

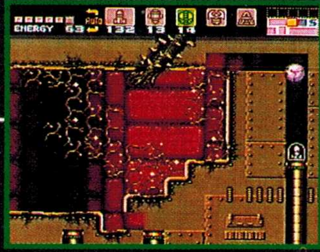


67- Aquí utiliza una Power Bomb.



68- Dispara hacia arriba para descubrir el Energy Tank, tómalo y dirígete a Crateria.

Pag. 17



95- Aquí utiliza una Power Bomb, toma el missile y regresa a Maridia.

Pag. 19



116- Energy Tank



117- Energy Tank



118- Para tomar este Energy Tank salta, porque al centro hay un hoyo.



119- Super Missile



120- Power Bomb



121- Reserve Tank



122- Missile



Con bombas descubres este otro missile



123- Super Missile



124- Power Bomb



125- Aquí utiliza Power Bomb, después corre y ejecuta un super salto como indica la foto.



126- Aquí hay dos missiles, uno lo descubres disparando.



127- Power Bomb, tómala y dirígete a Norfair.

Pag. 15



21- Energy Tank



22- Hi-Jump Boots



23- Missile. Tómalo y dirígete a Brinstar.

Pag.11

32- Aquí carga y suelta bombas para descubrir este missile.



33- Missile.



35- Antes de entrar al cuarto donde está el Speed Booster dispara al techo para descubrir un missile.



36- Speed Booster



37- Después de tomar el Speed Bosster salte corriendo para escapar de la lava.



38- Sube a esta parte con ayuda de las bombas.

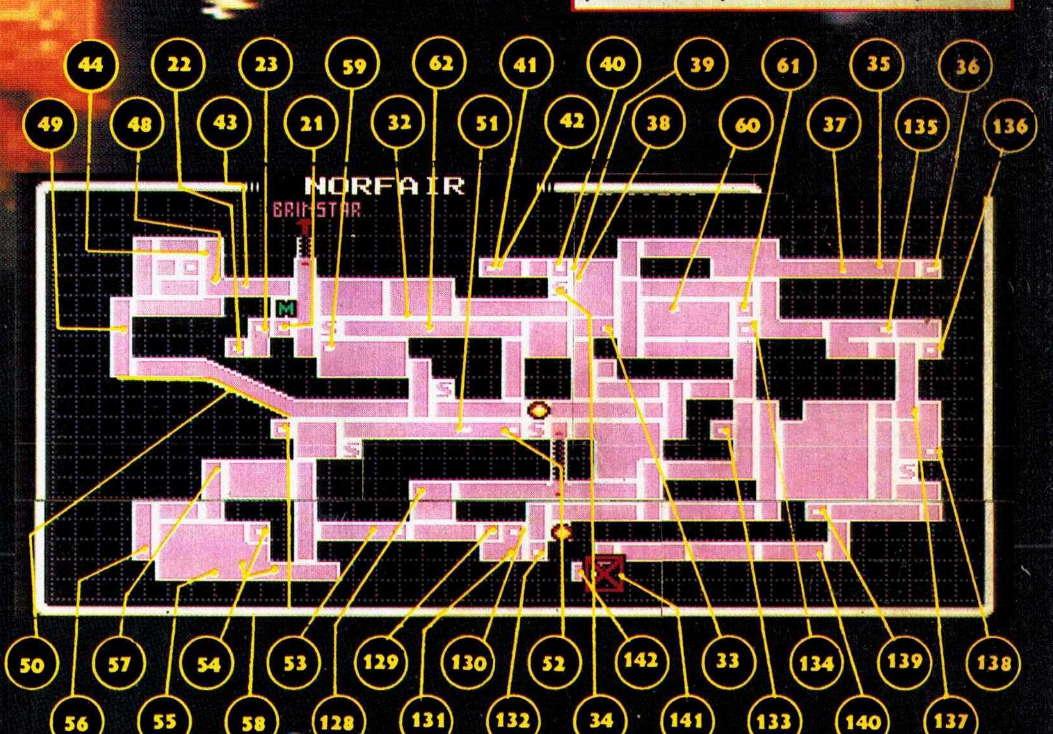


39- Missile

Pag. 14



40- Carga y lanza varias bombas desde donde estaba el missile para que una plataforma suba y puedas entrar por el hueco de la izquierda.



34- Corre y salta como indica la primera foto, después salta en la pared 2 veces para llegar arriba y ahorrarte camino











41- Reserve Tank



42- Dispara en diagonal hacia abajo como indica la foto para descubrir un missile.



43- Aquí corre para que las compuertas no te detengan.

44- Ice Beam, tómalo y dirígete a Brinstar.

Pag.11



48- Nuevamente corre aquí para destruir los bloques del suelo, después utiliza una Power Bomb.



49- Al salir por aquí ten cuidado de no caer, da un pequeño salto para que el Scroll baje un poco, ahora dispara en diagonal y congela al enemigo de abajo, dispara al frente para descubrir un missile y salta sobre el enemigo congelado para alcanzar a tomar el missile.



50- Toda esta parte pásate corriendo.





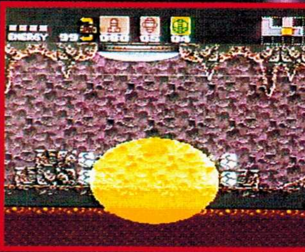


51- A este jefe lo tienes que hacer retroceder para que caiga a la lava, para esto salta y dispárale Super Missiles o Missiles cuando abra la boca.

52- Corre y salta hacia la izquierda, ahora salta sobre la pared para tomar de una vez este Energy Tank.



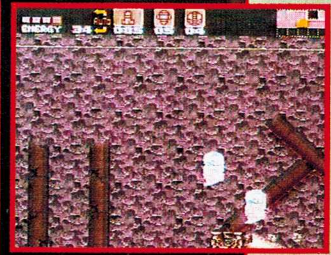
53- Missile







54- Coloca una Power Bomb donde indica la primera foto; ahora corre, carga poder para un super salto, ejecútalo donde indica la tercera foto; al chocar con el techo presiona el control hacia la izquierda para tomar el missile (hay un hueco del lado izquierdo para bajar).



55- Nuevamente corre y justo al llegar a la origilla salta para llegar al Grappling Beam.



56- Grappling Beam



57- Aquí salta y lanza el Grappling Beam hacia arriba para alcanzar la puerta.



58- Power Bomb



59- Missile.



60- Missile.



61- Wave Beam



62- Aquí corre para abrirte paso y dirígete a Brinstar

Pag.11

128- Para descubrir este Chozo utiliza Power Bomb después hazte bolita y colócate en su mano para que el nivel de la lava baje.



129- Aquí utiliza el Space Jump(porque el suelo se destruye) para llegar al missile, después utiliza Power Bomb para descubrir un Super Missile.





130- Para llegar a este Super Missile utiliza Space Jump.



131- TORIZO Para eliminarlo dispárale Super Missiles al pecho, pero cuídate porque algunos super missiles los detiene y te los lanza

132- Screw Attack



133- Missile



134- Con una bomba descubres el camino hacia este missile



135- Missile

136- Power Bomb



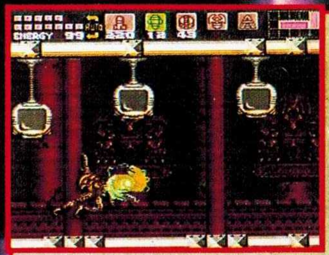
137- Utiliza Power Bomb para destruir a este enemigo y así avanza a la derecha.



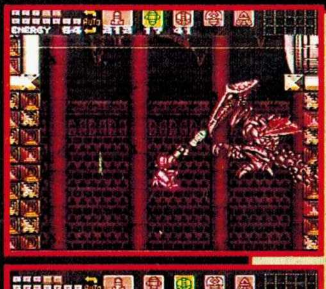
138- Energy Tank



139- Power Bomb



140- Espera a que salte y cuando se lance hacia ti ejecuta un pequeño salto con Screw Attack para que no te toque e inmediatamente atácalo con Super Missile o Charge Beam.



141-A-RIDLEY Dispárale con Super Missile de preferencia cuando abra la boca

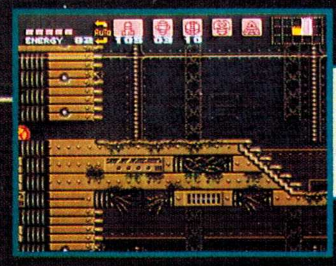


También las Power Bomb le causan daño

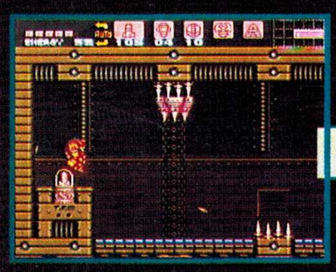


142- Energy Tank, tómalo y dirígete a Crateria

Pag. 18



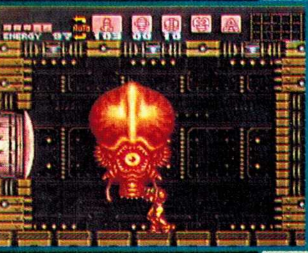
72- Con una bomba abre camino hacia el missile.

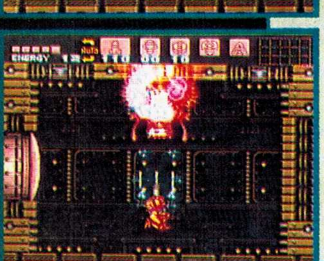


73- Missile







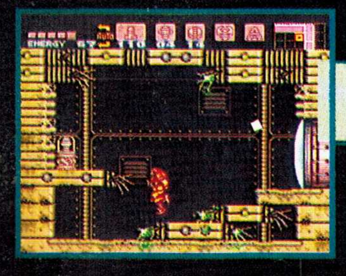


74- PHANTOON Dispárale al fuego que te lanza para obtener missiles o energía mientras está transparente su cuerpo no te causa daño.

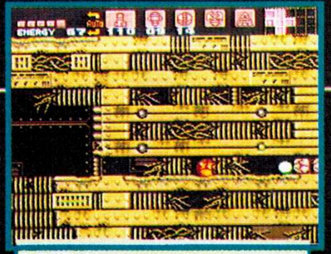
Cuando deje de ser transparente dispárale dos missiles y cambia a Super Missile.

Ahora conéctate un Super Missile.

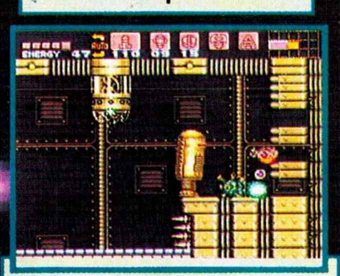
Después el se colocará arriba en el centro; colócate debajo de él y dispara rápidamente hacia arriba tratando de eliminar el fuego que te lanza. Repite la jugada hasta eliminarlo; cuando acabas con el jefe la energía regresa a la nave.



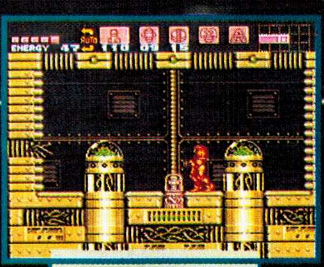
75- Super Missile.



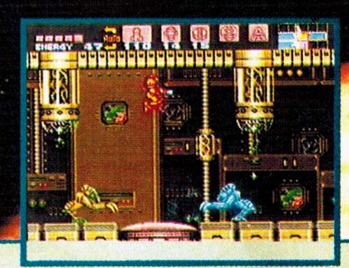
76- Con bombas ábrete paso hacia el Super Missile.



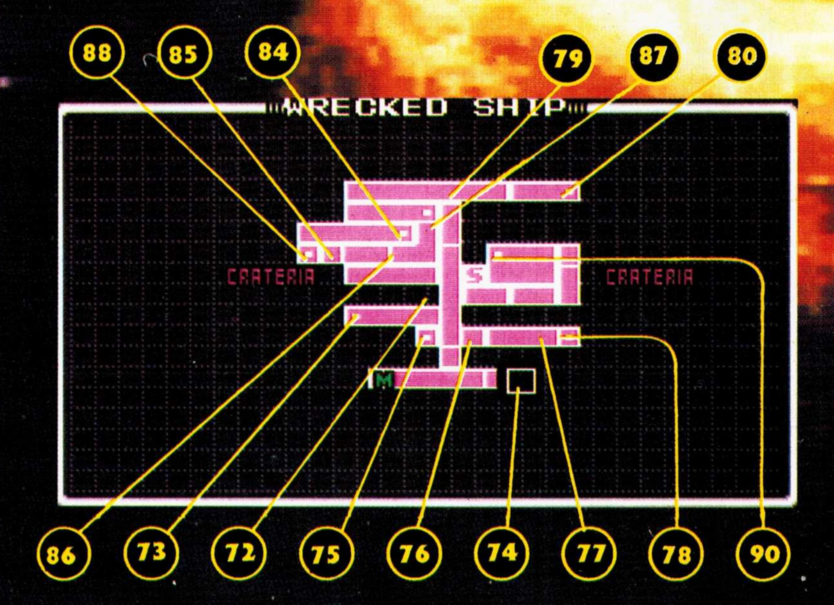
77- Utiliza varias bombas para abrir y entrar por el hueco del centro.

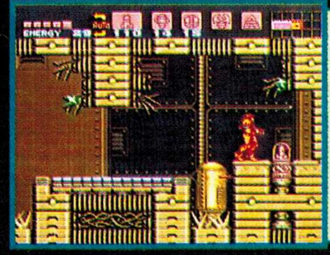


78- Super Missile.



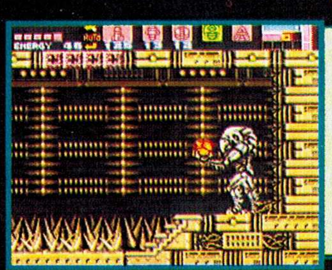
79- Al llegar aquí y eliminar a todos los enemigos ya puedes abrir las puertas, abre todas para que cuando pases otra vez por aquí ya no tengas que eliminarlos.



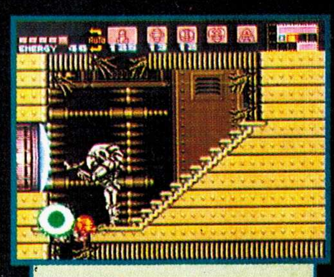


80- Missile, tómalo y salte de la nave por la puerta superior izquierda.

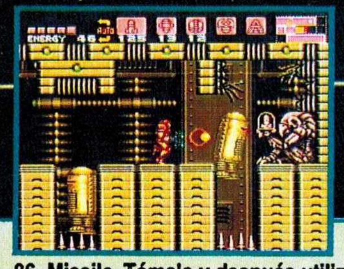
Pag. 17



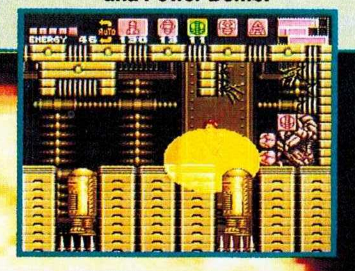
84- Hazte bolita en la mano de Chozo para que te lleve a la parte de abajo.

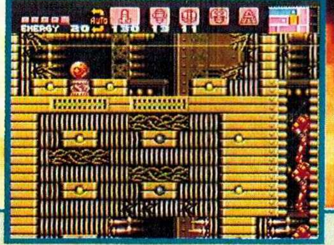


85- Utiliza una bomba para avanzar hacia la derecha.



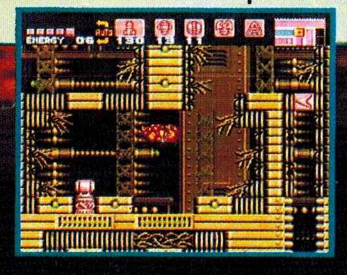
86- Missile. Tómalo y después utiliza una Power Bomb.

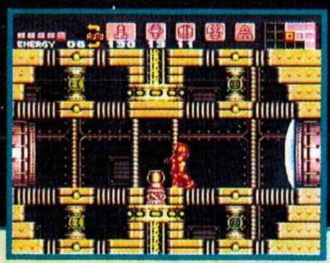




87- Ejecuta un super salto para llegar hasta arriba.

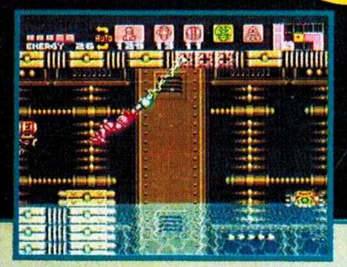
Ahora salta la zona de centro y así tomar el Reserve Tank sin problemas.



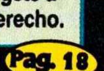


88- Gravity Suit, tómalo y salte por la izquierda.

Pag. 18



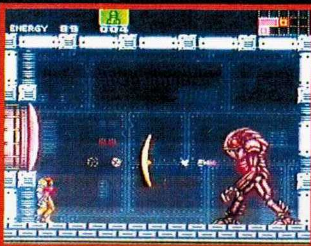
90- Energy Tank, tómalo y dirígete a Crateria saliendo por el lado derecho.



Pag. 18

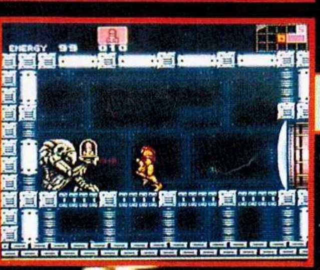


4-Bomb





5- Torizo Dispárale missiles al pecho



6- Missile



7- Para salir más rápido utiliza una bomba y entra por el pasillo oculto por arriba.



8- Utiliza aquí las bombas para seguir avanzando a la izquierda.



9- Energy Tank, tómalo y dirígete a Brinstar.

Pag. 10



70- Congela a los enemigos para que corras y ejecutes un super salto.

Así llegas al Super Missile.



71- Missile, tómalo y dirígete a Wrecked Ship

Pag. 16



81- Súbete a este enemigo y justo donde se ve la foto congélalo.

Pag. 18

Ahora salta y dispara al muro para descubrir un missile.



69- Con bombas abre camino hacia abajo para tomar el missile.







82- Abre el hueco con un Super Missile.

Dispara hacia la izquierda para llegar al missile.

Por último salta y en el aire presiona dos veces hacia abajo para salirte por donde entraste.



83- Utiliza una bomba para abrir camino y llegar a la nave


Pag. 16



89- Dispara a la pared para abrir camino y utiliza una bomba para llegar al missile, tómalo y dirígete a Wrecked Ship.

Pag. 17



91- Con bombas abre camino para llegar a Maridia.



143- Power Bomb



144- Esta parte rómpela con super salto (en diagonal o de frente) o con Screw Attack

146 9 6 145 7 8 144 143 71 82 81 83 89 91

CRATERIA CRATERIA

WRECKED SHIP

BRINSTAR BRINSTAR MARIDIA BRINSTAR

153 4 5 69 70



145- Energy Tank



146- En esta parte es importante que utilices X-Ray Scope para que caigas justamente en el centro y vayas destruyendo los bloques de ambos lados, así puedes tomar los dos missiles de una sola vez. Después dirígete a Tourian.

Pag. 21



92- Mantente colgado del bloque hasta que se rompa.



92- Da un salto tipo Spin para entrar por el hueco.



92- Salta sobre la pared varias veces para llegar hasta arriba.



97- Entra aquí y limpia el camino, corre hacia la izquierda (abre antes la puerta) y justo al entrar presiona el control hacia abajo para cargar el poder del super salto.

Aquí ejecuta el super salto justo donde indica la foto.

Para asì tomar el missile de arriba.



93- En cuanto entres aquí utiliza una Power Bomb y no le dispares al enemigo porque el te va a abrir el camino para llegar al Spring Ball.



94- Spring Ball, tómalo y dirígete a Brinstar. Pag. 12



96- Rompe el tunel con Power Bomb.



98- Hazte bolita y entra por el hueco como se ve en la foto para llegar al Energy Tank.



99- Súbete sobre la tortuga y al llegar a lo más alto salta.

Utiliza el Grappling Beam para colgarte del bloque; comienza a girar para tomar el Energy Tank.



100- Pégate a la orilla derecha, nuevamente súbete en la tortuga, dispara hacia el muro derecho para que al llegar a la máxima altura descubras un missile.



101- Salta de la orilla derecha hacia la izquierda para entrar por un hueco como se ve en la foto y así llegar al Super Missile.

Super Missile





102- En esta zona corre de izquierda a derecha para cargar un super salto, regrésate y ejecuta un super salto en diagonal para así llegar a la puerta superior sin problemas.



103- Missile Pag. 20





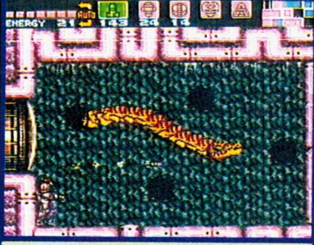
104- Missile y Super Missile.



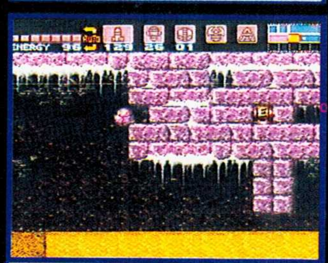
105- Con un super salto llegas a este missile



106- A un lado hay un super missile.



109- A este enemigo dispárale missiles a la cabeza, es mejor si te anticipas un poco.



110- Utiliza Spring Ball para tomar el Energy Tank, después corre para abrir camino por abajo.



111- Missile.



112- DRAYGON

Hay dos técnicas para eliminar a este jefe. Para empezar destruye con missiles a los enemigos que están en la pared.

La primera consiste en esquivarlo con Morphing Ball mientras se mueva rápido, pero cuando se te acerque lentamente colócate como indica la foto y dispárale Super Missiles al estómago. Repite la jugada hasta eliminarlo.



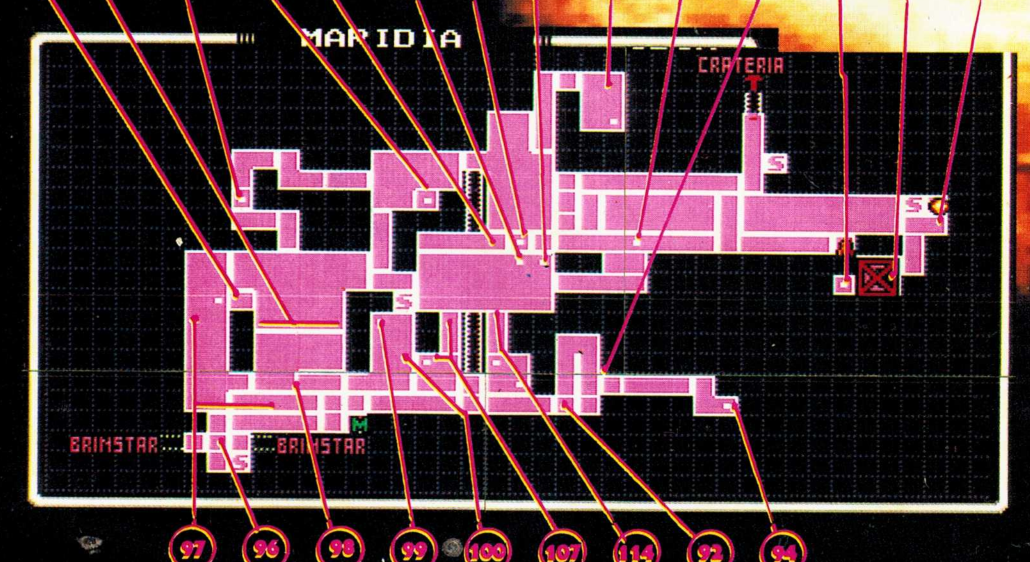














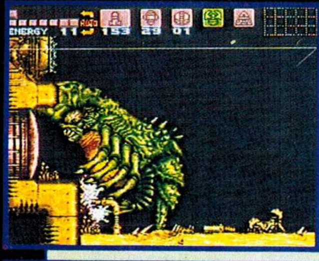
107- Déjate caer por la cascada de arena que está a la izquierda.

Así llegas a esta pantalla donde hay un missile y un Reserve Tank, utiliza el Spring Ball para tomarlos. (ahora nuevamente regresa a la zona de donde bajaste).





108- Aquí elimina los tubos disparando para poder correr y abrir camino.

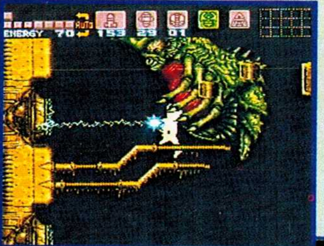


112- La segunda técnica consiste en lo mismo; esquívalo, pero cuando se acerque lentamente a ti déjate agarrar.

Entonces comienza a mover el control de un lado a otro con ritmo para hacer que el jefe se mueva de un lado a otro cada vez más y más, además de que te va elevando.



Así en cuanto puedas utiliza el Grappling Beam en la parte de la pared que tiene electricidad con esto te baja energía pero no se compara con lo que daña al jefe al grado que lo eliminas en unos cuantos segundos.

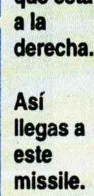




113- Space Jump



114- Ahora déjate caer por la cascada de arena que está a la derecha.



Así llegas a este missile.



Esta Power Bomb tómala con ayuda del Spring Ball.



115- Plasma Beam, tómalo y dirígete a Brinstar (por donde tomaste el Charge Beam).

pag 12



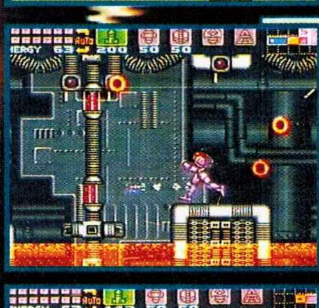


147- estos metroids congélalos y después elimínalos con missiles.

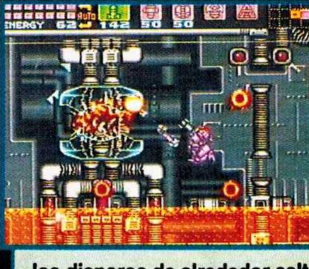
Si te agarran, hazte bolita y pon varias bombas saltando, así las explosiones hacen que te suelte.



148- Utiliza Screw Attack para esquivar a estos enemigos.



149- Estas barreras rómpelas disparándoles varios missiles rápidamente.

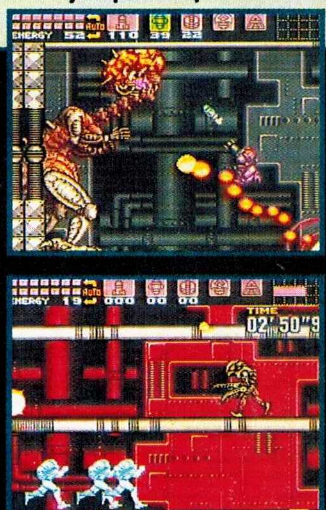


150- MOTHER BRAIN Dispara missiles y para destruir los disparos de alrededor salta con Screw Attack. Repite la jugada hasta eliminarlo.



151- Ahora atácalo con ataque especial de Charge Beam con Plasma y esquiva sus disparos lo más que puedas.

En cuanto te dispare como en la segunda foto cambia a Super Missiles y dispárale rápido.



152- Aquí corre y ejecuta un super salto.

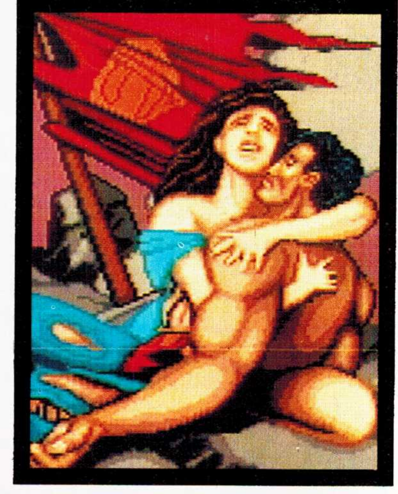


153- Antes de llegar a tu nave para escapar ve a donde encontraste al primer jefe (Torizo), para salvar a tus amigos Dachola y los Etecoons. Esto influye en un pequeño cambio en el final.





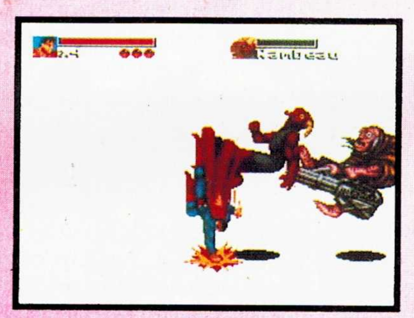




Un extraño enemigo ha arribado a Metrópolis y ningún super héroe ha podido detenerlo, esto suena como un trabajo para Superman pero aún él, el héroe más grande de la historia vivirá una de las peleas más difíciles de su vida... tan difícil que le costará la vida.

Sunsoft, basándose en una de las historias más famosas y comentadas en el mundo de los comics ha creado un juego que se desarrolla tal y como el título lo dice: La muerte y el retorno de Superman.
El modo de juego de este título nos recuerda un poco al título de "Batman Returns" de SNES ya que al igual que en ese juego aquí debes ir avanzando e ir golpeando al que se te ponga enfrente; cuando agarres a un enemigo (al acercarte a él) podrás golpearlo, arrojarlo al frente o atrás o contra las paredes donde de vez en cuando hallarás algún premio. Otras de las cosas que podrás hacer es volar si presionas 2 veces el botón de salto o utilizar un super poder.







Este juego tiene un total de 10 escenas a lo largo de las cuales manejarás a los cinco supermanes, en las 2 primeras escenas tú conduces a Superman en su legendaria batalla contra Doomsday; al principio sólo deberás enfrentarte con algunos de sus secuaces que han invadido la planta eléctrica de Metrópolis y después, en esta misma ciudad, vendrá la batalla decisiva contra Doomsday que terminará con la muerte de ambos.









Una vez que haya pasado esto, cuatro nuevos personajes aparecerán y cada uno de ellos declarará ser Superman; el primero de estos personajes que conoces es un extraño robot conocido como "Cyborg". Con él deberás completar la tercera misión. El ataca una base donde tienen el cuerpo de Doomsday, su objetivo primordial es deshacerse de el arrojándolo al espacio, al principio de esta misión deberás pasar una corta escena de disparos que nos recuerda al viejo Superman de Arcadia.



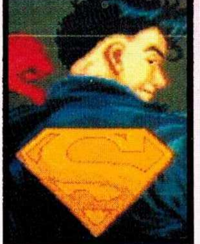


El siguiente de los Supermanes que aparece es el conocido como Erradicator. Hay ciertos informes de que él vino de la fortaleza de la soledad en donde Superman solía "reposar"; él es muy parecido a Superman sólo que es muy despiadado y castiga con mucha saña a los criminales; terminando esta misión se tendrá que enfrentar con otro de los supermanes conocido como Steel.









Mientras estos hechos ocurrían, una gran nave espacial aparece sobre Coast City lanzándole un rayo y reduciéndola a escombros. Al enterarse de estos acontecimientos "Erradicator", y el otro de los supermanes: Superboy, un clon creado con el DNA de Superman van a Coast City a investigar quién está detrás de este maléfico plan, después de pelear contra todos los robots asesinos que hay, descubren que la mente maestra detrás de la destrucción de Coast City es el "Cyborg".

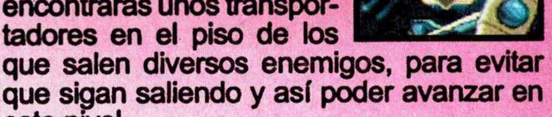




Después de escapar de Engine City, Superboy se encuentra con Steel, el otro de los Supermanes y otro sujeto que dice ser el verdadero Superman; al enterarse de los planes del Cyborg, Steel decide adentrarse a Engine City junto con Superboy y el extraño que dice ser Supermán; en Engine City encontrarás unos transportadores en el piso de los que salen diversos enemigos, para evitar que sigan saliendo y así poder avanzar en este nivel.







Las últimas escenas te llevarán a luchar contra toda clase de trampas que el Cyborg ha puesto a los restantes Supermanes que harán todo lo posible por detenerlo y así evitar la destrucción de Metrópolis... y el mundo entero, pero aún queda una pregunta en el aire ¿Realmente será el verdadero Superman el individuo que clama serlo? bueno, esa pregunta se contestará en la escena final del juego y si tú no conoces la respuesta no nos toca a nosotros decírtela pero seguramente lo sabrás cuando termines.







The Death and Return of Supermán es un título que lleva dedicatoria especial para los que gustan de juegos de pelea al estilo de Batman; aunque en el juego se siguió la historia original del comic, hay algunos malos detalles como la monotonía clásica de estos títulos o la movilidad a la que le faltó un poco de trabajo (especialmente a la hora de agarrar a tus enemigos) pero como ya dijimos, seguramente los fans de Superman o de este género de juegos lo disfrutarán.



el control de las Celebridades



Gustavo Vázquez, Peke para los cuates es realmente un gran talento y de esos chavos que, cuando deciden emprender algo, ponen todo el corazón para hacerlo lo mejor posible.

El estudió Escultura en la Universidad de Perugia, Italia y posteriormente con Raúl Zuñiga en Florida, también estudió Diseño Industrial en la Universidad Metropolitana.

Desde 1981 se inició en la música para comerciales en distintas compañías y formó parte del grupo de Rock "La Pirámide"; en 1986 colaboró con Human Touch para el desarrollo de un juego de Computadora.

Actualmente dirige su propia compañía Sound on Sound donde realiza toda clase de música comercial con sintetizadores y equipo computarizado muy sofisticado.

CN: Peke, tú te iniciaste en el mundo de la música ¿Cómo y cuándo surgió la idea de meterte a la programación de videojuegos?

PEKE: Al hacer música necesitaba computadoras para controlar los teclados musicales y empecé a comprar revistas de computación y videojuegos. Aprendí a hacer programas muy sencillos con estas revistas y seguí después comprando libros de computación.

CN: ¿Para qué compañías colaboraste y en qué juegos?

PEKE: En Human Touch desarrollé rutinas que se utilizaban para manejar los gráficos, la música y los textos en cualquier programa. En esta compañía trabajé en una Macintosh.

Y en Electronic Arts colaboré para el desarrollo de "La piedra del quinto Sol" videojuego que se desarrollaba en la época de los Aztecas (juego de pelota).

CN: ¿Cuál dirías tú que fue la más grande aportación hacia los videojuegos en los que colaboraste?

PEKE: Antes era muy difícil hacer un scroll del plano de fondo utilizando 1/2 Megabit de memoria y moverlo al mismo tiempo sin que hubiera pequeños saltos en la imagen; más que con lógica con ingenio se me ocurrió una idea para hacerlo y, afortunadamente, funcionó de maravilla. Por esta rutina llegué a conocer al creador de Pac Man, quien no creyó que hubiera estudiado por mi cuenta. Ahora en el SNES es muy sencillo hacer un scroll del plano de fondo.

CN: La sección Start ha sido, en general, muy bien recibida, incluso a nosotros nos ha servido para entender un poco más los videojuegos que analizamos, esto ha hecho que más videojugadores se interesen en estudiar programación ¿Cuál sería tu recomendación para ellos?

PEKE: Para los que estén realmente interesados, hay carreras en informática en las universidades en las que se forman programadores profesionales para cualquier tipo de aplicación (programas de computación incluyendo videojuegos)

El otro camino es empezar con un P.C. y libros para principiantes de lenguaje ensamblador para que entiendan la tecnología digital y libros para programador en lenguaje "C" que permiten transportar nuestros programas a otras computadoras.

CN: Pues ni nos despedimos de ti, Peke, porque te seguiremos viendo por aquí con tu sección Start.

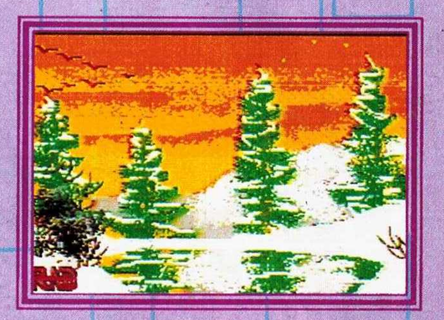
GALERIA

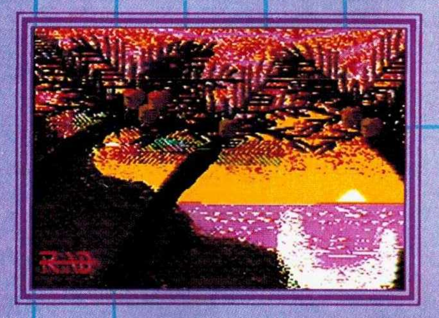


Mario Paint es un título que ayuda a desarrollar tu creatividad, ingenio y dotes de artista. A continuación te vamos a mostrar algunos de los trabajos que hemos recibido y que merecen ser publicados en esta galería de Mario Paint.







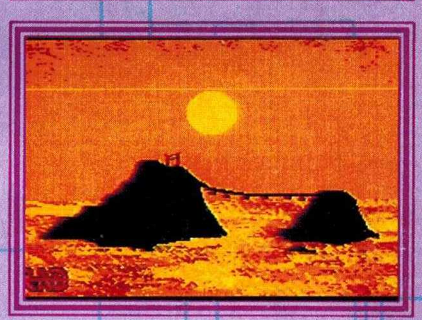


Primero que nada tenemos el trabajo de una amiga nuestra de nombre clave "RAD". Ella, como te podrás dar cuenta, en cada uno de sus trabajos es muy buena haciendo diferentes tipos de paisajes, pero no sólo eso ya que muchos de sus dibujos tienen animaciones muy buenas.







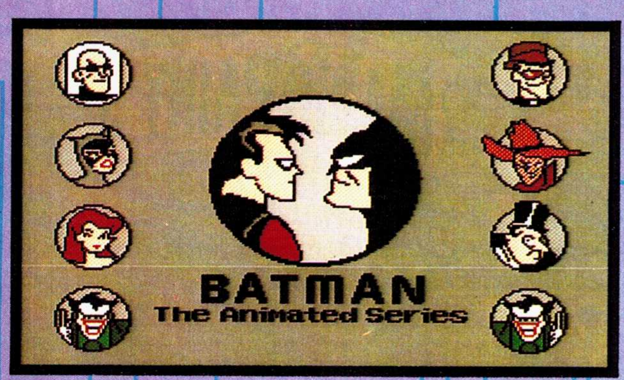




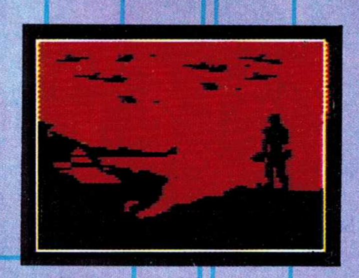
Y siguiendo con los "paisajistas", aquí tenemos el trabajo de Julio César Alvarez López; aquí podemos apreciar un atardecer en la playa, (las gaviotas que están en el fondo tienen animación).

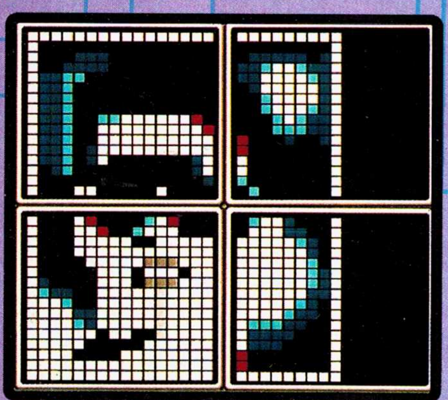
Alguien que ya ha aparecido en la galería de Mario Paint es nuestro cuate Rafael Delgado; aquí tenemos otro de sus dibujos.

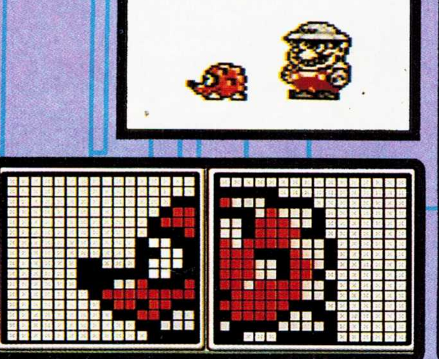


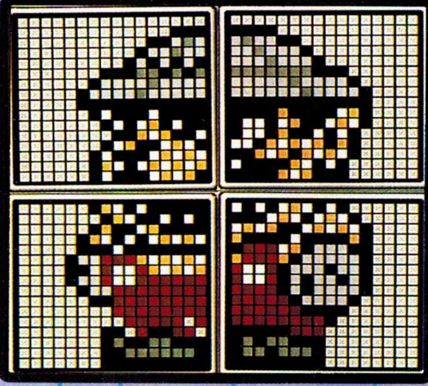


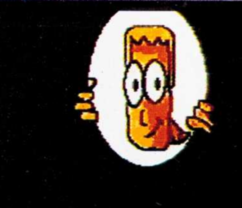
Victor Manuel Arjona también es un buen dibujante y aquí tenemos unas muestras de su trabajo además de unas estampas para hacer a Cage de Mortal Kombat y a Wario.

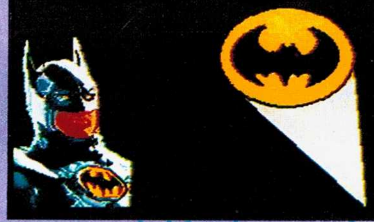


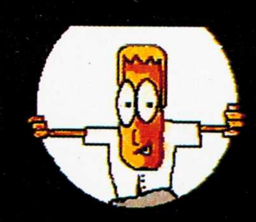




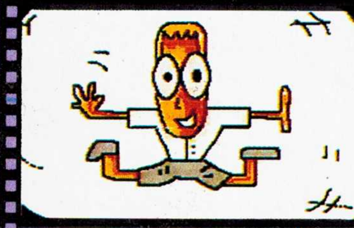


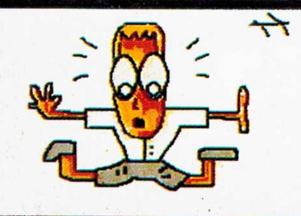






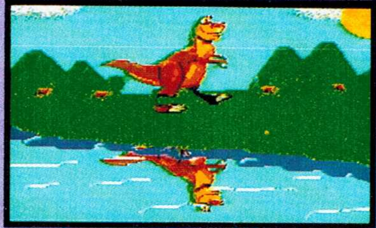


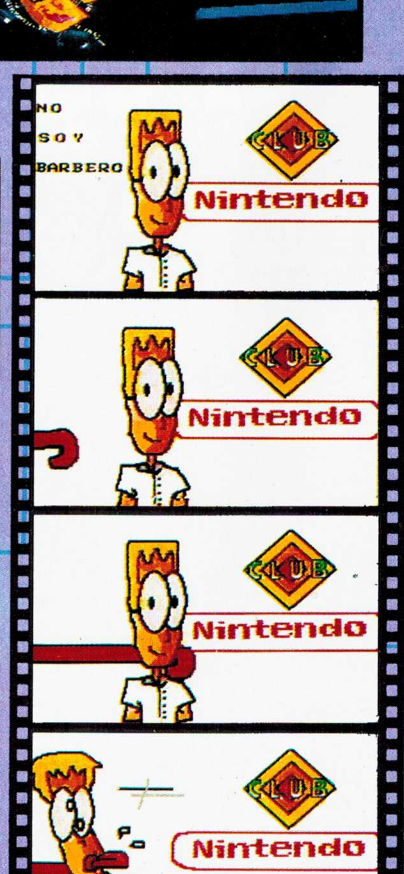




Sin lugar a dudas uno de los trabajos más peculiares que hemos recibido es el video que nos envió Mauricio Rodríguez pues es un video de 18 minutos de duración en el que además de los dibujos que mandó para la galería realizó 78 "frames" o pantallas para presentar sus dibujos, personajes y otras cosas.













Además de sus dibujos Mauricio nos enseñó un truco en este juego para que cuando uses el fondo de pared puedas dar el efecto de que realmente estás pintando sobre ella:

Cuando pintas sobre la pared siempre queda este efecto donde desvaneces los ladrillos sobre los que pintas quedando así muy raro pero he aquí el método para evitar esto.

Entra al modo de creación de estampas (stamp) y usando el comando de Load, pon la estampa de la pared de tabiques; una vez que hayas hecho esto altera los colores de la estampa a tu gusto y sálvala en cualquiera de las estampas que tú haces.

Una vez que hayas hecho esto cuando quieras usar los crayones o el spray debes seleccionar la estampa que acabas de guardar en lugar de color.

Ahora por cortesía de Club Nintendo te mostraremos como hacer a Akuma, el jefe secreto de Super Street Fighter II Turbo.



FRIDAY THE 13TH

Nos han llegado varias preguntas sobre este prehistórico juego por lo tanto quitamos telarañas y desempolvamos nuestro cartucho y aquí te damos varios tips para terminarlo.

Características de los personajes








Personaje	brinca	camina
Mark	**alto**	**rápido**
Crissy	**alto**	**rápido**
Debbie	**alto**	**lento**
Laura	**regular**	**rápido**
Paul	**regular**	**lento**
George	**regular**	**lento**

ARMAS


Piedra


Cuchillo


Hacha


Machete


Antorcha



Tridente

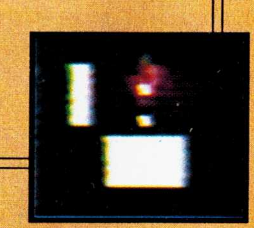
– P O D E R **+**

Realiza los siguientes pasos, de preferencia con un personaje que sea rápido:

Elige a cualquier personaje que esté cerca del lago.

Consigue el encendedor eliminando a los enemigos que aparecen en el camino (sólo teniendo el encendedor puedes ver las notas, llaves, energía y armas).

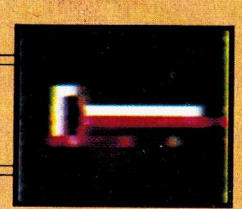






Camina y ve brincando, así aparecen objetos escondidos. Toma sólo aquello que no tengas, de lo contrario a los demás personajes no les dejarás nada, si es energía toma todas las que veas.

Toma la llave, para esto utiliza la técnica del paso 3 en cualquiera de los lugares que te indicamos en el mapa.









Entrando a la cueva camina un poco a la izquierda hasta colocarte sobre el bloque que está diferente, ya ahí presiona el control hacia arriba para llegar donde indica la segunda foto.

Entra al bosque por el camino de abajo y avanza un poco a la izquierda.









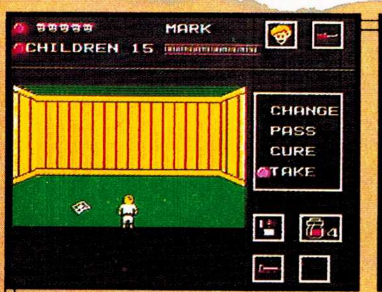


Ahora dirígete a la casa 1; una vez adentro avanza hasta la pared y gira hacia la derecha entonces aparece una nota, tómala (presiona select, mueve el punto en la palabra "TAKE" y presiona A y dirígete al bosque superior para llegar a la casa de la izquierda.



En el bosque superior sigue la ruta indicada según tus necesidades.

Entrando por abajo para salir por arriba	↓←↓←↓↓
Entrando por abajo para entrar a la casa izquierda	↓→↑↑
Entrando por abajo para entrar a la casa derecha	↓←↓→↑
Entrando por arriba para salir por abajo	↑→↓↓→↓
Entrando por arriba para entrar a la casa izquierda	↑←↓←↑
Entrando por arriba para entrar a la casa derecha	↑→↑←↑
De la casa izquierda para salir por abajo	↓→↓→↓
De la casa izquierda para salir por arriba	↓←↑↑↓↓
De la casa izquierda para entrar a la casa derecha	↓→↓↓→↑
De la casa derecha para salir por la casa izquierda	↓←↑→↑↑
De la casa derecha para salir por arriba	↓→↓↓
De la casa derecha para salir por abajo	↓←↑→↓





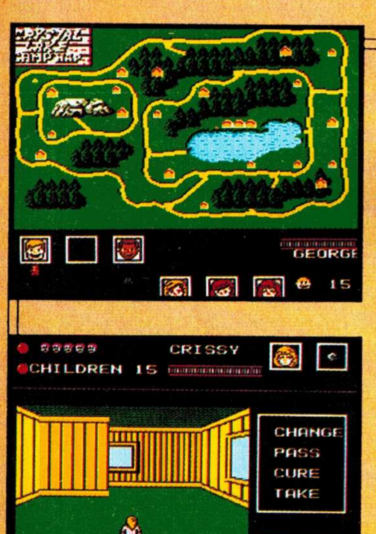


Ya en la casa de la izquierda gira hacia la derecha y encontrarás otra nota tómala y ve a la salida donde te dan un hacha (que es similar al machete) también tómala. (en la cabaña de la derecha hay un machete si lo prefieres).



Sal del bosque y entra a la casa 2, al entrar avanza una vez y presiona hacia abajo en tu control para voltearte, toma la antorcha y cambia de personaje (para cambiar de personaje dirígete a cualquier cabaña pequeña, ya adentro presiona Start, señala el personaje deseado y presiona Start).

Antes de tomar la antorcha puedes darle el hacha a otro compañero. Ya que los dos estén en una cabaña presiona Select, coloca el punto en "PASS" y presiona A.



Pero esto no es tan fácil ya que puede aparecer Jason, si esto pasa haz lo siguiente rápidamente:

Si aparece en cualquier cabaña donde se encuentre alguno de tus compañeros, sólo cambia de personaje por aquél que se encuentre en la misma cabaña de Jason.

Si Jason se encuentra en las cabañas del lago, cambia de personaje al que esté más cerca, tenga más energía y tenga mejor arma.

Ya que estés en la misma cabaña que Jason tienes que buscarlo volteando hacia todas las paredes.



Para terminar este juego hay que eliminar a Jason 3 veces, cada una se comporta diferente. Haz lo siguiente para eliminar por primera vez a Jason:

Trata de que todos los personajes tengan antorcha y el mayor número de pócimas de energía posibles (en los bosques hay varias pócimas de energía).



Trata de conservar vivos a los 6 personajes ya que al eliminar a Jason te llenan la energía de todos.

Nunca tomes un objeto que ya tengas a excepción de las pócimas de energía.



Cuando estés frente a Jason.

Si Jason está frente a ti o en la esquina de arriba a la izquierda y avanza hacia ti rápidamente...

...te tira 2 golpes. Para esquivarlo presiona cualquier diagonal abajo (diagonal izquierda abajo ó diagonal derecha abajo) cada vez que te ataque...

...y en cuanto se retire dispárale.

Si te encuentras con Jason fuera de las cabañas dispárale rápidamente de preferencia desde la orilla de la pantalla.

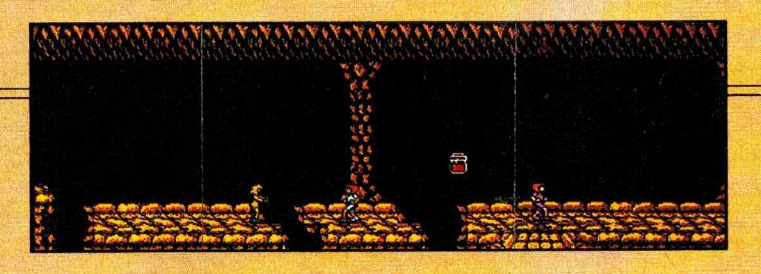


Nunca salgas de la cabaña donde acabas de enfrentarte a Jason, ya que muy problamente te encontrarás con él afuera. Espera un poco antes de salirte o cambia personaje.



Si ves que de repente los monstruos se retiran, es porque Jason se acerca. Si puedes, métete en una cabaña o dirígete hacia algún pasillo, antes de que todos los enemigos se salgan de la pantalla.

Después de que hayas eliminado una vez a Jason selecciona a Mark o Crissy que seguramente ya tienen llave y antorcha y dirígete a la cueva. Entrando dirígete a la izquierda, colócate sobre el bloque que está diferente, ahí presiona el control hacia arriba para llegar con la mamá de Jason.





Para eliminar a la mamá de Jason

Dispárale poco antes de que se haya alineado con tu personaje.



Si comienza a moverse por abajo muévete hacia un lado para esquivarla.



Al eliminarla aparece un sweater tómalo y así Jason no te causará tanto daño. Ahora regresa a cualquier cabaña chica y no uses este personaje si no es muy necesario.



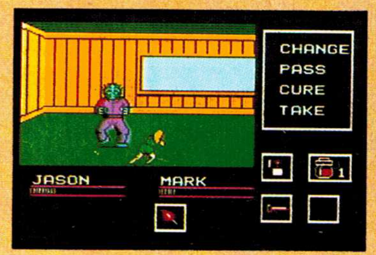
Si te faltan algunos personajes con antorcha sigue los pasos para conseguirla.

Cuando estés frente a Jason para eliminarlo por segunda vez:
Toma en cuenta los primeros tips que te dimos pero esquivalo anticipadamente (un poco más rápido de lo normal).



Si Jason estando arriba se mueve velozmente hacia la izquierda...

...Espera a que llegue abajo y esquiva el primer golpe e inmediatamente da el 2º golpe.





Si se sigue a la derecha prepárate porque regresa para tirarte 2 ataques más.

En cuanto esquives el segundo dispárale.



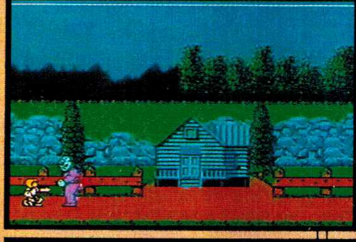
Después de eliminar a Jason por segunda ocasión, selecciona al personaje que tiene el sweater y nuevamente elimina a la mamá de Jason para obtener un tridente que es la mejor arma.

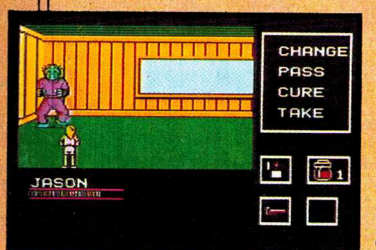






Si te encuentras a Jason fuera de las cabañas dispárale rapidísimo sin titubear y no trates de esquivar sus ataques.

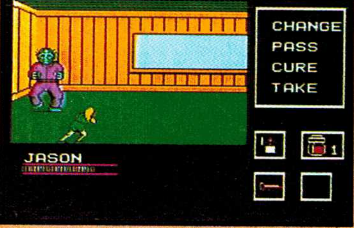




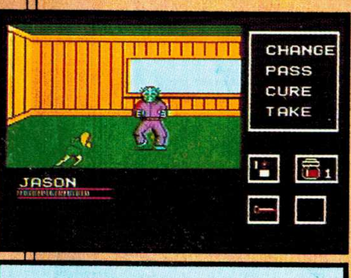
Al enfrentarte con Jason por tercera vez dentro de alguna cabaña:

Colócate donde indica la foto.
Su secuencia es abajo, 2 golpes, derecha, izquierda, 2 golpes, arriba.

Para esquivar los golpes que te lanza tienes que esquivar el primer golpe como indica la primera foto e inmediatamente el otro.









Haz lo mismo cuando se acerque de derecha a izquierda.

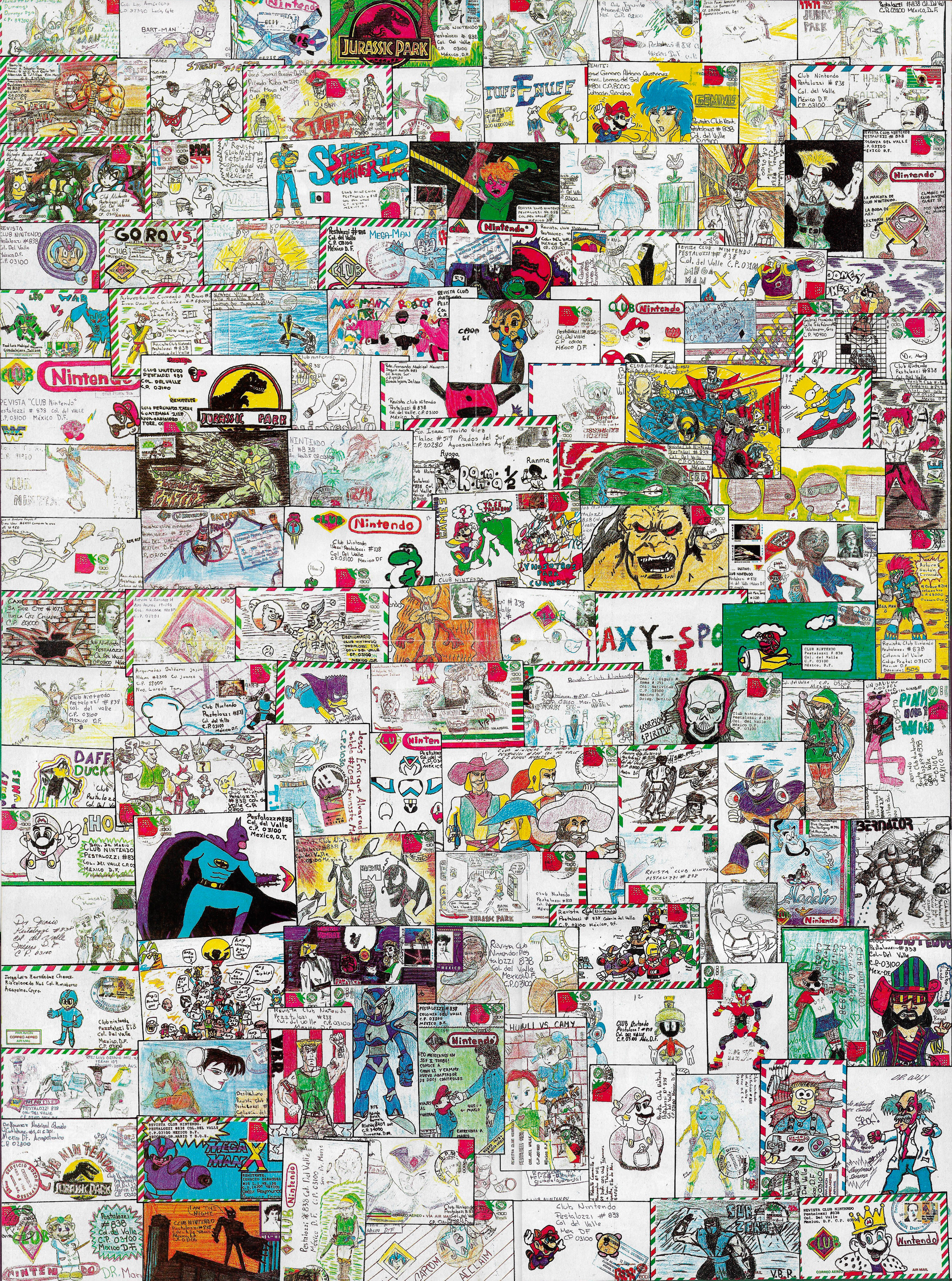
Y justo después de esquivar el segundo golpe dispárale sin titubear. Y si te alcanza a tocar sigue con la técnica y no pierdas tiempo lamentándote.





Recuerda que lo mejor es enfrentarte a Jason con el personaje que tiene el sweater y el tridente.

Cuando ya tengas un arma como la antorcha o el tridente ya no saltes (para evitar tomar un arma menos potente).

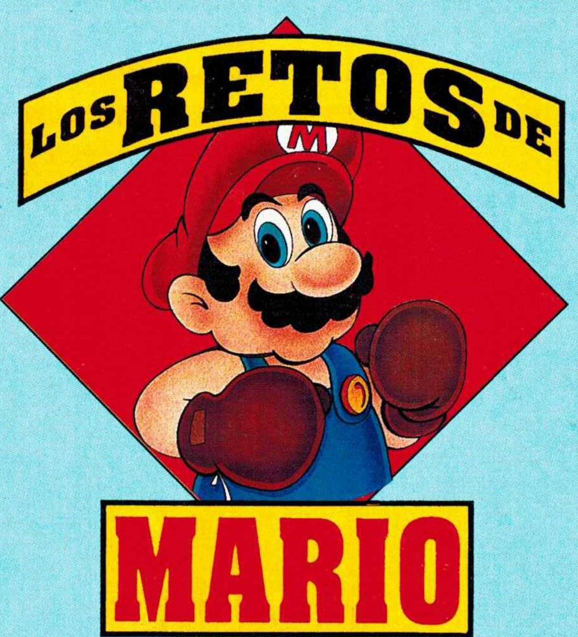

JURASSIC PARK
BART-MAN
TUFF ENUFF
STREET FIGHTER II
GO RO VS.
MEGA-MAN
Nintendo
CLUB Nintendo
REVISTA "CLUB Nintendo"
Ranma 1/2
DAFFY DUCK
¡HOLA
Pestalozzi #838
Col. del Valle
C.P. 03100
México, D.F.
Aladdin
MEGA MAN X
JURASSIC PARK
DR. WILY


Speedy Gonzales
Los Gatos Bandidos
CLUB
Nintendo

065 SUPER METROID

Mándanos una foto del final con el menor porcentaje de items tomados, los 3 porcentajes más bajos serán publicados.





066 FINAL FIGHT 2

Mándanos una foto con tu mejor récord, los mejores serán publicados.



RETOS ANTERIORES



061 WARIO LAND

Para resolver este reto debías enviarnos tu descricpción del mejor final del juego. Como ves no le fué tan mal a Wario.

JUAN CARLOS BALDWIN TAPIA (SLACH)

LUIS RAMON GONZALEZ GRAVEDA

VICTOR RUBEN MONARRES C.

JORGE ALONSO HERNANDEZ AGUIRRE

IVAN ALBERTO ARREOLA JALIFE

ROBERTO RODRIGUEZ ESCUDERO

WILFRIDO MENDOZA VARGAS



062 STAR FOX

Para vencer en este reto debías mandarnos una foto con el puntaje final al terminar este juego, pero en este caso los récords más bajos erán los mejores, es decir se trataba de hacer el menor puntaje posible.

FELIPE ESPINOZA NAVA ———— 24%

JUAN MANUEL CERVANTES L. ———— 29%

ALBERTO VARGAS TORRES ———— 32%

JESUS ALBERTO ANAYA ROSAS ———— 39%

IVAN HERNANDEZ RODRIGUEZ ———— 45%

NORMAND ALVAREZ ESPEJO ———— 53%

TETIN ———— 58%

LOLO III

¿Cómo terminó la escena 6-3 de LOLO III?



1.- Avanza hacia la derecha para quedar junto al corazón (no lo tomes), y la cabeza se mueva.

2.- Avanza hacia la izquierda para que alcances a llegar como indica la foto A.



3.- Toma el corazón de abajo lo más rápido posible, sino quedarás atrapado.

4.- Salte y toma el corazón de la izquierda.

5.- Dirígete a la caja y empújala de manera que quede alineada como indica la foto B.

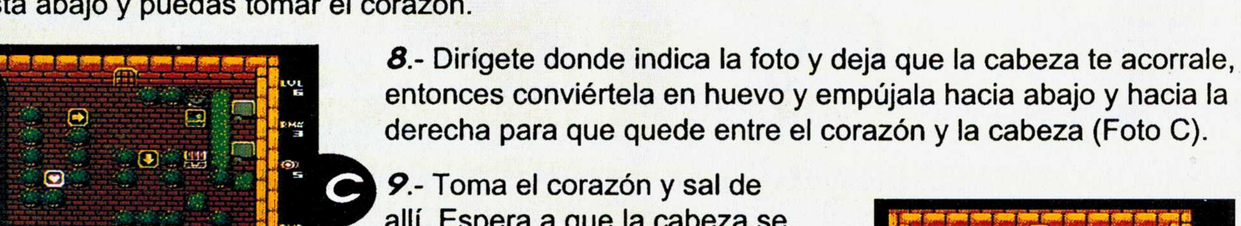
...Y muévela contra el enemigo (aquí ya habrás tomado 3 corazones y tendrás 4 disparos).

Caja

B

6.- Dirígete a donde se encuentra la cabeza y hazla huevo con 1 solo disparo.

7.- Empújala hasta la derecha (junto al corazón) y ponte arriba del huevo para que lo empujes hasta abajo y puedas tomar el corazón.



8.- Dirígete donde indica la foto y deja que la cabeza te acorrale, entonces conviértela en huevo y empújala hacia abajo y hacia la derecha para que quede entre el corazón y la cabeza (Foto C).

9.- Toma el corazón y sal de allí. Espera a que la cabeza se meta al agujero donde agarraste el último corazón y ponte como indica la foto D. Cuando salga y corra hacia ti muévete a la derecha y ya que se haya detenido sube lo menos que puedas para que la cabeza suba un poco y quedes como indica la foto D.

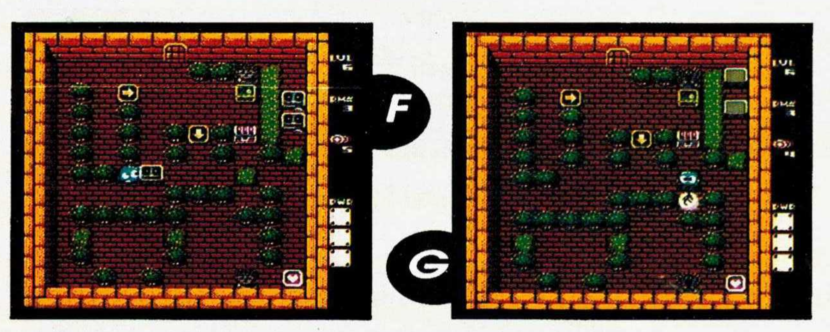


10.- Conviértela otra vez en huevo y llévala hasta la izquierda (si hasta aquí te quedan 5 disparos, todo va bien).

11.- Aléjate un poco de ella para que empiece a caminar y cuando llegue hasta arriba , avanza un poco hacia la derecha ponte como indica la foto y la cabeza llegará a donde indica la foto E.

E

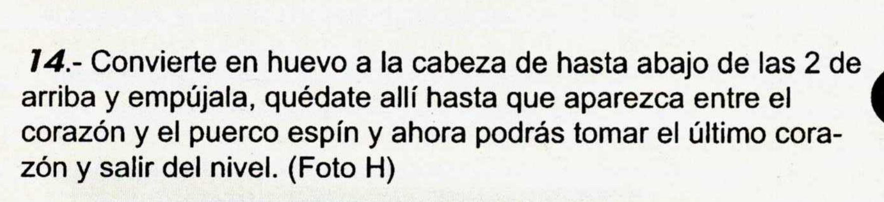
12.- Ahora, camina y toma el corazón que está enfrente de la cabeza y no frenes durante el camino.



F

G

13.- Trata de que tu y la cabeza queden como indica la foto y conviértela en huevo. Entonces empújala hasta que quede debajo del cofre y sube para que empujes el huevo y quede como indica la foto (Foto F y G).



14.- Convierte en huevo a la cabeza de hasta abajo de las 2 de arriba y empújala, quédate allí hasta que aparezca entre el corazón y el puerco espín y ahora podrás tomar el último corazón y salir del nivel. (Foto H)

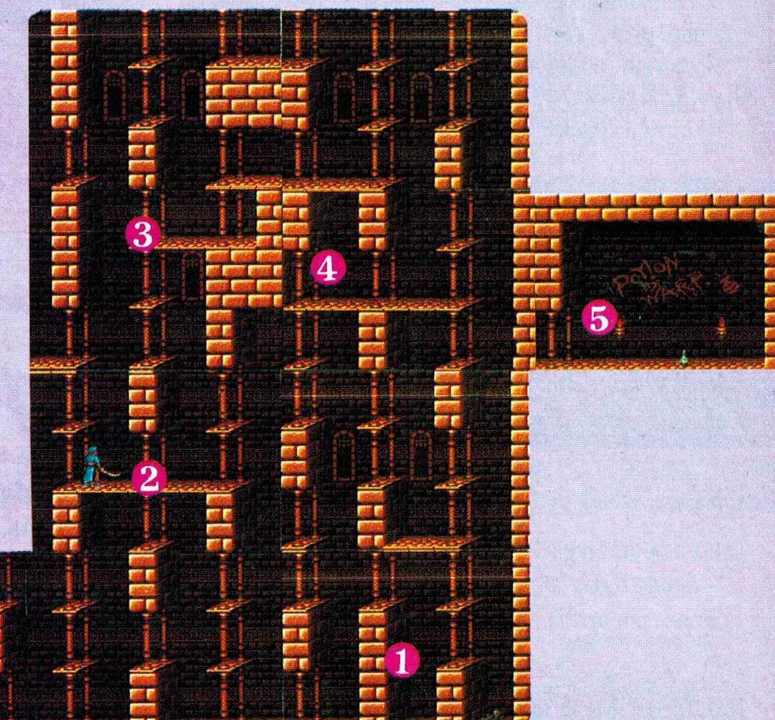


H

PRINCE OF PERSIA

¿Dónde se encuentra la poción del Warp?

1.- Entra al nivel 16 (este es el password: H44PWNZ) y avanza todo hasta la derecha y sube 1 pantalla.
2.- Avanza hacia la izquierda y elimina al guardia.
3.- Sube 1 pantalla y ve todo hacia la derecha.
4.- Baja y elimina al guardian.
5.- Finalmente ponte en la orilla derecha y salta presionando el botón para agarrarte, así quedarás colgando y al subir e ir a la derecha encontrarás la poción de Warp.



INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER



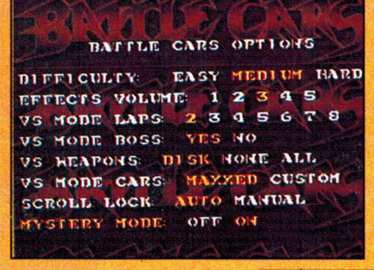
■ DEL AGENTE #012

Mystery Mode

Acabar con todos tus competidores en Battlecars puede ser duro, pero los jugadores que lo logren recibirán un premio al final. Este código secreto te permitirá entrar al modo super secreto "Mystery Mode". En la pantalla del nombre del juego presiona en el control uno la siguiente secuencia: Arriba, Abajo, L, R y entonces Select, antes de empezar a jugar ve entonces a la pantalla de opciones y ahí habrá una nueva opción: si pones "on" en "Mystery Mode" al comenzar un juego te darás cuenta que tendrás una vista de la pista "por arriba", esto lo encontrarás más fácil pues así puedes ver todo el camino.



En la pantalla del nombre presiona la secuencia Arriba, Abajo, L, R y Select y oirás un ruido.



Si entras a la pantalla de opciones podrás encender el "Mystery Mode".



Ahora podrás jugar viendo todas las acciones por arriba.



■ DEL AGENTE #772

Siete Continues

Mientras los otros juegos pueden ser divertidos para jugar, éste código te ayudará a pasar todos los niveles por tus propios medios, en la pantalla de selección de juego presiona la secuencia X,Y,A,B,X,X,; oirás un tono; si lo hiciste bien, entonces presiona Start para comenzar a jugar. El juego parecerá normal pero el cambio vendrá cuando tengas que continuar, pues verás que tienes 7 continues en lugar de los 3 que normalmente te dan.

Normalmente tú sólo cuentas con 3 continues por juego.



Introduce el código X,Y,A,B,X,X, en esta pantalla.



Juega como normalmente lo harías (esto hasta que pierdas todas tus vidas).



Ahora verás que tu número de continues se ha incrementado de 3 a 7.

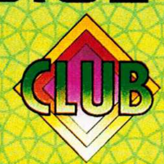


Nintendo®

ITOCHU

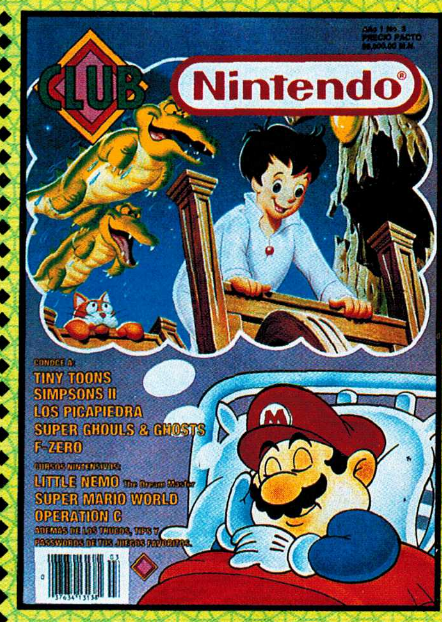
Compralos con tu distribuidor autorizado o a los tels.: 705-11-31, 705-13-10 y 705-44-57 del Fan Club de Nintendo

INDICE DE CONTENIDO

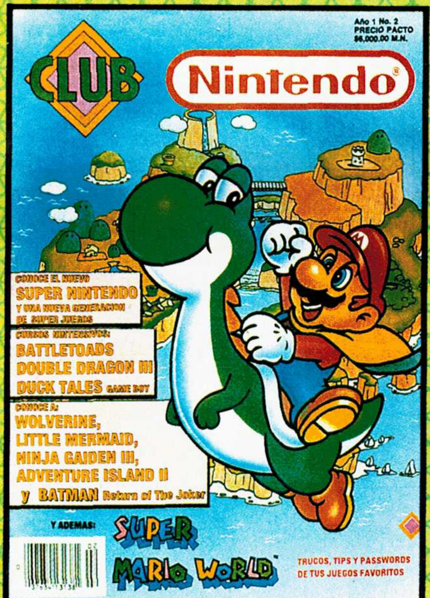


Nintendo

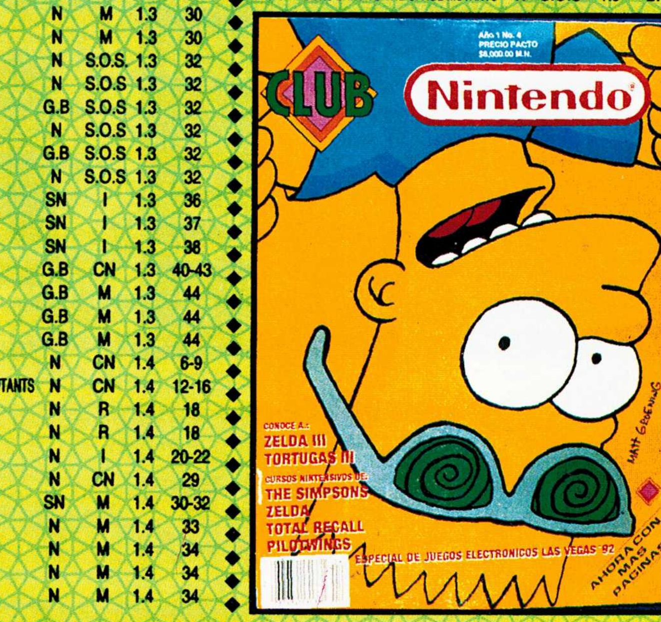
Una excelente idea de algunos de nuestros lectores fue incluir un índice de todas las revistas Club Nintendo para conocer el contenido de los números publicados. Así sabrás de qué hablamos en cada número y podrás ubicar con mayor rapidez cuando desees revisar algún dato en especial.

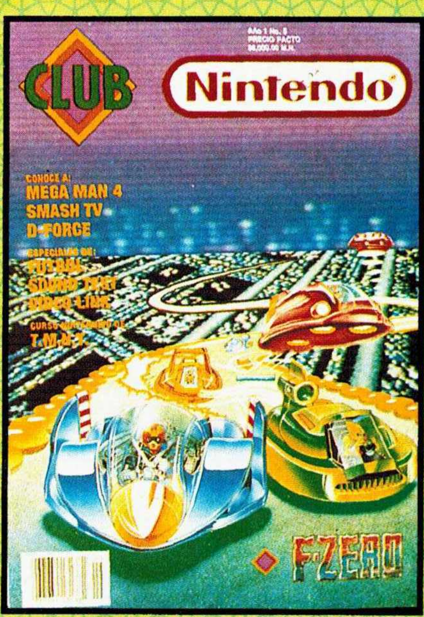


R = RETOS (YA CONTESTADOS), **I** = INFORMACION NESESARIA, **CN** = CURSO NINTENSIVO, **A** = ANALIZANDO A:, **M** = MARIADOS, **SOS** = S.O.S., **¿?** = ¿QUE HAY DENTRO DE?, **GV** = GAME VISTAZO, **NP** = NUESTRA PORTADA, **IC** = INFORMACION CLASIFICADA, **IV** = INFORMACION VARIADA, **T** = TIPS DE.

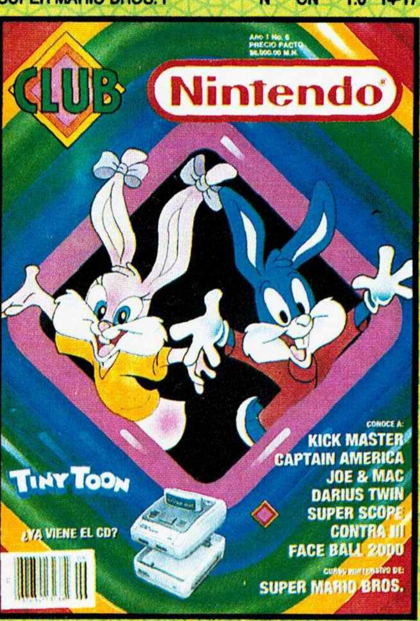




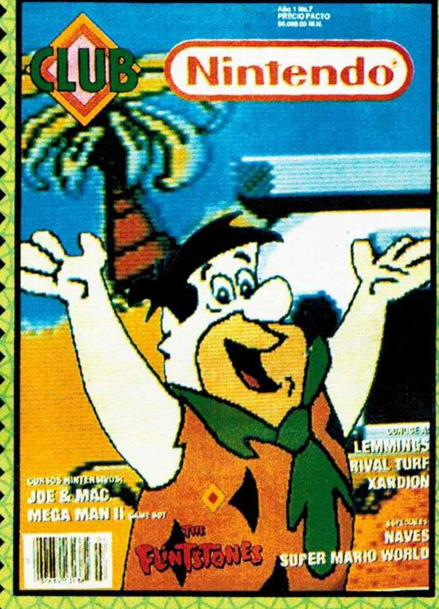




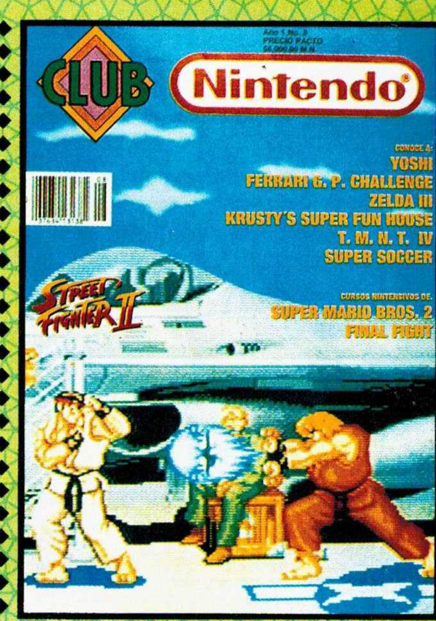
SUPER MARIO WORLD	SN	S.O.S	1.5	27
CASTLEVANIA II	G.B	S.O.S	1.5	27
BATMAN	G.B	S.O.S	1.5	27
DR. MARIO	G.B	S.O.S	1.5	27
GOAL!	N	I	1.5	28
N. WORLD CUP	N	I	1.5	29
MEGAMAN 4	N	I	1.5	32
BATTLETOADS	N	M	1.5	34
SUPER MARIO BROS. 3	N	M	1.5	35
PUNCH OUT	N	M	1.5	35
BART VS. THE WORLD	N	M	1.5	35
MEGAMAN 3	N	S.O.S	1.5	36
BATMAN RETURN OF THE JOKER	N	S.O.S	1.5	36
GOAL !	N	S.O.S	1.5	36
THE LAST NINJA II	N	S.O.S	1.5	36
MISSION IMPOSSIBLE	N	S.O.S	1.5	36
DOUBLE DRAGON II	N	S.O.S	1.5	37
DREAM MASTER	N	S.O.S	1.5	37
ADVENTURE ISLAND II	N	S.O.S	1.5	37
T.M.N.T. II	N	S.O.S	1.5	37
ROCKETEER	N	S.O.S	1.5	38
CASTLEVANIA	N	S.O.S	1.5	38
GREMLINS II	N	S.O.S	1.5	38
BAD DUDES	N	S.O.S	1.5	38
ASTYANAX	N	S.O.S	1.5	38
SMASH T.V.	SN	I	1.5	40
D.FORCE	N	I	1.5	41
TINY TOON	N	CN	1.6	6-11
SUPER MARIO BROS. I	N	CN	1.6	14-17

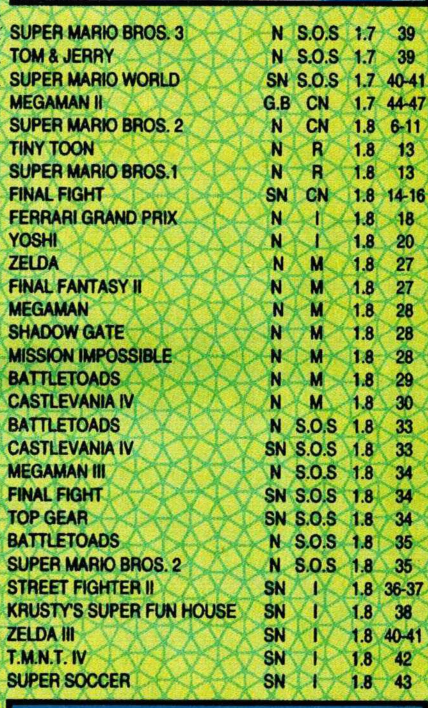


SUPER MARIO BROS	N	R	1.6	18
ZELDA II	N	R	1.6	18
KICK MASTER	N	I	1.6	20
CAPITAN AMERICA AND THE AVENGERS	N	I	1.6	26
POW	N	S.O.S	1.6	27
SUPER MARIO BROS.	N	S.O.S	1.6	27
DOUBLE DRAGON II	N	S.O.S	1.6	27
MEGAMAN 2	N	S.O.S	1.6	27
MEGAMAN 3	N	S.O.S	1.6	28
POWER BLADE	N	S.O.S	1.6	28
DICK TRACY	N	S.O.S	1.6	28
GOAL !	N	S.O.S	1.6	29
FINAL FIGHT	SN	S.O.S	1.6	29
TECNO BOWL	N	S.O.S	1.6	29
JACKAL	N	M	1.6	30
SNAKE'S REVENGE	N	M	1.6	30
WRATH OF THE BLACK MANTA	N	M	1.6	30
MANIAC MANSION	N	M	1.6	31
NINJA GAIDEN II	N	M	1.6	31
JOE & MAC	SN	I	1.6	32
DARIUS TWIN	SN	I	1.6	36
SUPER SCOPE	SN	I	1.6	37-39
CONTRA III	SN	I	1.6	40
FACEBALL 2000	G.B	G.V.	1.6	45
THE FLINTSTONES	N	CN	1.7	6-11
SUPER C.	N	R	1.7	13
SUPER MARIO WORLD	SN	R	1.7	13



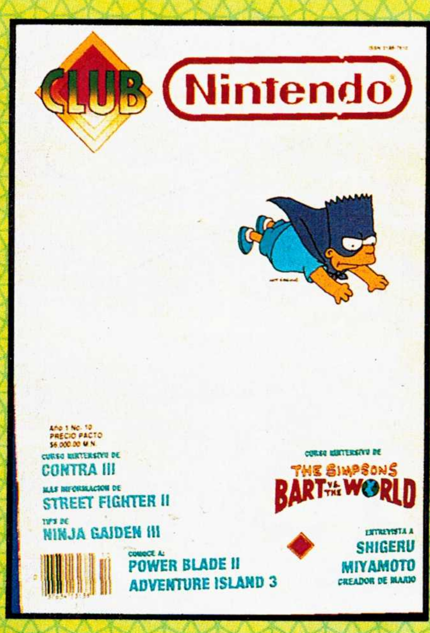
JOE & MAC	SN	CN	1.7	14-19
EARTH DEFENCE FORCE	SN	I	1.7	21
GRADIUS III	SN	I	1.7	22
U. N. SQUADRON	SN	I	1.7	22
SUPER R-TYPE	SN	I	1.7	23
BATMAN	N	M	1.7	30
SUPER MARIO WORLD	SN	M	1.7	30-31
BATTLETOADS	N	M	1.7	32
LEMMINGS	SN	I	1.7	34
RIVAL TURF	SN	I	1.7	35
XARDION	SN	I	1.7	36
KID ICARUS	N	S.O.S	1.7	37
CASTLEVANIA II	N	S.O.S	1.7	37
WRESTLEMANIA CHALLENGE	N	S.O.S	1.7	37
PUNCH OUT !	N	S.O.S	1.7	37
MICKEY MOUSE CAPADE	N	S.O.S	1.7	37
RAD RACER	N	S.O.S	1.7	38
LOW G. MAN	N	S.O.S	1.7	38
THE GUARDIAN LEGEND	N	S.O.S	1.7	38
MEGAMAN III	N	S.O.S	1.7	38
STAR TROPICS	N	S.O.S	1.7	38
WHO FRAMED ROGGER RABBIT	N	S.O.S	1.7	38
TECNO BOWL	N	S.O.S	1.7	38
LOLO 2	N	S.O.S	1.7	38
KICKLE CUBICLE	N	S.O.S	1.7	38
1943	N	S.O.S	1.7	38
CASTLEVANIA II	G.B	S.O.S	1.7	39





SUPER MARIO BROS. 3	N	S.O.S	1.7	39
TOM & JERRY	N	S.O.S	1.7	39
SUPER MARIO WORLD	SN	S.O.S	1.7	40-41
MEGAMAN II	G.B	CN	1.7	44-47
SUPER MARIO BROS. 2	N	CN	1.8	6-11
TINY TOON	N	R	1.8	13
SUPER MARIO BROS.1	N	R	1.8	13
FINAL FIGHT	SN	CN	1.8	14-16
FERRARI GRAND PRIX	N	I	1.8	18
YOSHI	N	I	1.8	20
ZELDA	N	M	1.8	27
FINAL FANTASY II	N	M	1.8	27
MEGAMAN	N	M	1.8	28
SHADOW GATE	N	M	1.8	28
MISSION IMPOSSIBLE	N	M	1.8	28
BATTLETOADS	N	M	1.8	29
CASTLEVANIA IV	N	M	1.8	30
BATTLETOADS	N	S.O.S	1.8	33
CASTLEVANIA IV	SN	S.O.S	1.8	33
MEGAMAN III	N	S.O.S	1.8	34
FINAL FIGHT	SN	S.O.S	1.8	34
TOP GEAR	SN	S.O.S	1.8	34
BATTLETOADS	N	S.O.S	1.8	35
SUPER MARIO BROS. 2	N	S.O.S	1.8	35
STREET FIGHTER II	SN	I	1.8	36-37
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	SN	I	1.8	38
ZELDA III	SN	I	1.8	40-41
T.M.N.T. IV	SN	I	1.8	42
SUPER SOCCER	SN	I	1.8	43

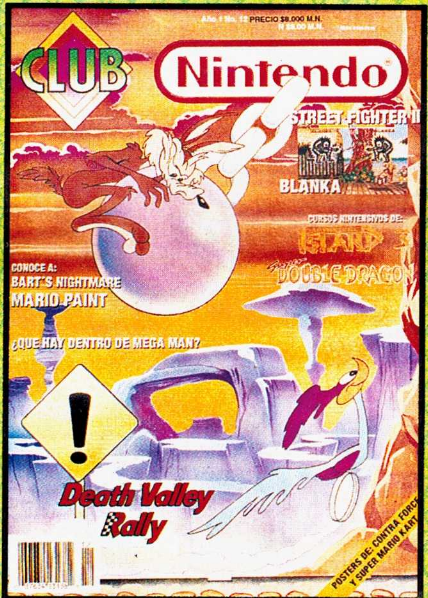


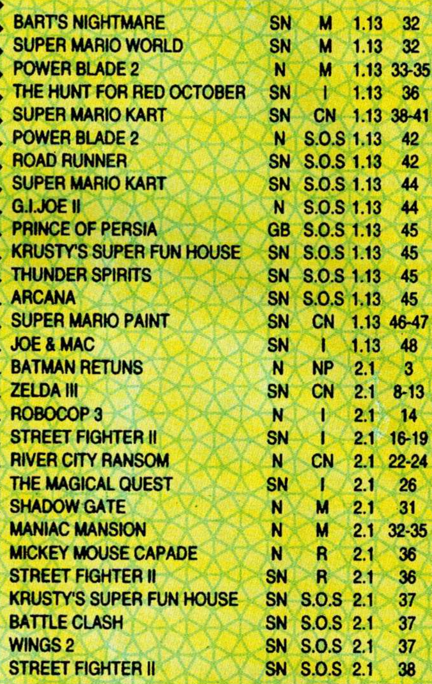


TECNO SUPER BOWL	N	S.O.S	1.10	32
METAL STORM	N	S.O.S	1.10	32
FACEBALL 2000	GB	S.O.S	1.10	32
STREET FIGHTER II	SN	I	1.10	38-41
NINJA GAIDEN III	N	CN	1.10	42
STREET FIGHTER II	SN	I	1.11	6-9
T.M.N.T IV	SN	CN	1.11	14-21
FELIX THE CAT	N	I	1.11	22
ZELDA 3	SN	R	1.11	23
STREET FIGHTER II	SN	R	1.11	23
CONTRA FORCE	N	I	1.11	24
NINJA GAIDEN III	N	CN	1.11	26-31
LITTLE SAMSON	N	I	1.11	32
STREET FIGHTER II	SN	M	1.11	36
SUPER MARIO WORLD	SN	M	1.11	37
BATTLETOADS	N	M	1.11	38
T.M.N.T II	N	M	1.11	39
DUCK TALES	N	M	1.11	39
T.M.N.T FALL OF THE FOOT CLAN	GB	S.O.S	1.11	40
ZELDA III	SN	S.O.S	1.11	40
CLASTLEVANIA	N	S.O.S	1.11	41
SUPER DOUBLE DRAGON	SN	I	1.11	42
AXELAY	SN	I	1.11	44
WINGS 2	SN	I	1.11	45
BARBIE	GB	G.V.	1.11	46
TOM & JERRY	SN	G.V.	1.11	46

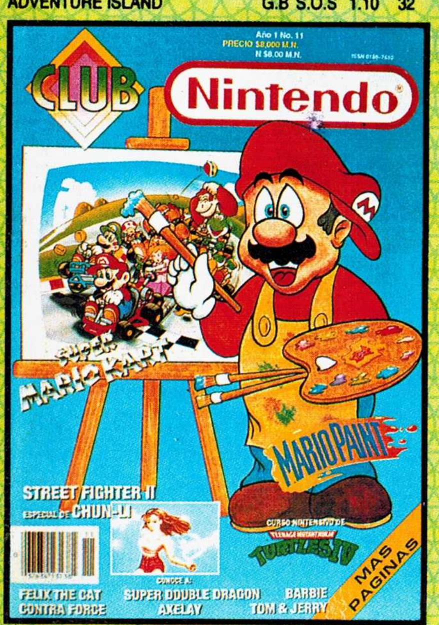


ALL STAR	G.B	G.V.	1.8	47
MEGAMAN 4	N	CN	1.9	8-13
BART VS THE WORLD	N	R	1.9	16
SUPER MARIO BROS. 2	N	R	1.9	16
STREET FIGHTER II	SN	I	1.9	18-21
SHADOW OF THE NINJA	N	M	1.9	27
BATTLETOADS	N	M	1.9	27-28
STREET FIGHTER II	SN	M	1.9	29
TOM & JERRY	N	S.O.S	1.9	30
BATMAN RETURN OF THE JOKER	N	S.O.S	1.9	30
T.M.N.T III	N	S.O.S	1.9	30
DOUBLE DRAGON	N	S.O.S	1.9	31
SUPER MARIO WORLD	SN	S.O.S	1.9	31
T.M.N.T FALL OF THE FOOT CLAN	G.B	S.O.S	1.9	31
CASTLEVANIA II	G.B	CN	1.9	44-47
BART VS THE WORLD	N	CN	1.10	6-10
FINAL FIGHT	SN	R	1.10	11
DR. MARIO	N	R	1.10	11
CONTRA III	SN	CN	1.10	12-18
POWER BLADE 2	N	I	1.10	20
ADVENTURE ISLAND 3	N	I	1.10	22
ZELDA III	SN	M	1.10	27
BATTLETOADS	N	M	1.10	28
THE FLINTSTONES	N	S.O.S	1.10	30
OPERATION C	G.B	S.O.S	1.10	30
SHATTER HAND	N	S.O.S	1.10	30
SUPER SMASH TV.	SN	S.O.S	1.10	31
ACT RAISER	SN	S.O.S	1.10	31
ADVENTURE ISLAND	G.B	S.O.S	1.10	32

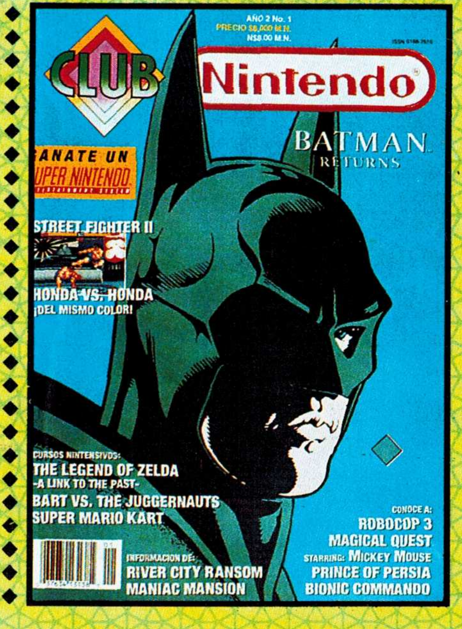




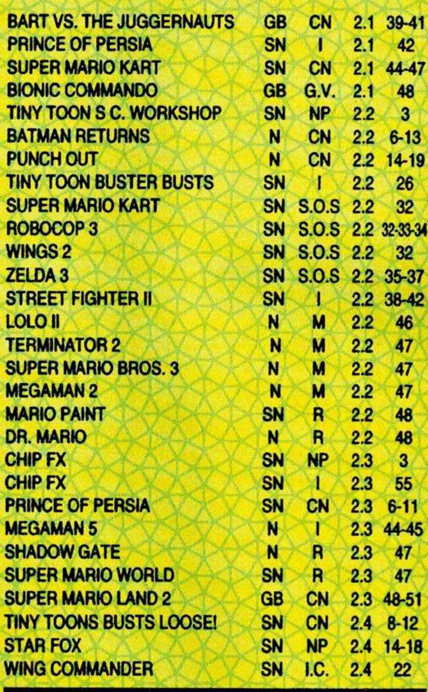
BART'S NIGHTMARE	SN	M	1.13	32
SUPER MARIO WORLD	SN	M	1.13	32
POWER BLADE 2	N	M	1.13	33-35
THE HUNT FOR RED OCTOBER	SN	I	1.13	36
SUPER MARIO KART	SN	CN	1.13	38-41
POWER BLADE 2	N	S.O.S	1.13	42
ROAD RUNNER	SN	S.O.S	1.13	42
SUPER MARIO KART	SN	S.O.S	1.13	44
G.I.JOE II	N	S.O.S	1.13	44
PRINCE OF PERSIA	GB	S.O.S	1.13	45
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	SN	S.O.S	1.13	45
THUNDER SPIRITS	SN	S.O.S	1.13	45
ARCANA	SN	S.O.S	1.13	45
SUPER MARIO PAINT	SN	CN	1.13	46-47
JOE & MAC	SN	I	1.13	48
BATMAN RETUNS	N	NP	2.1	3
ZELDA III	SN	CN	2.1	8-13
ROBOCOP 3	N	I	2.1	14
STREET FIGHTER II	SN	I	2.1	16-19
RIVER CITY RANSOM	N	CN	2.1	22-24
THE MAGICAL QUEST	SN	I	2.1	26
SHADOW GATE	N	M	2.1	31
MANIAC MANSION	N	M	2.1	32-35
MICKEY MOUSE CAPADE	N	R	2.1	36
STREET FIGHTER II	SN	R	2.1	36
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	SN	S.O.S	2.1	37
BATTLE CLASH	SN	S.O.S	2.1	37
WINGS 2	SN	S.O.S	2.1	37
STREET FIGHTER II	SN	S.O.S	2.1	38



ROAD RUNNER DEATH VALLEY RALLY	SN	NP	1.12	3
ADVENTURE ISLAND 3	N	CN	1.12	6-11
SUPER DOUBLE DRAGON	SN	CN	1.12	14-19
ZELDA	N	R	1.12	20
CONTRA III	SN	R	1.12	20
STREET FIGHTER II	SN	I	1.12	22-25
LEMMINGS	N	M	1.12	32
THE AMAZING SPIDER MAN	GB	M	1.12	32
VIDEO GRABACION	SN	M	1.12	33
SUPER ADVENTURE ISLAND		M	1.12	33
METAL GEAR	N	M	1.12	34
T.M.N.T IV	SN	M	1.12	34
SUPER SPY HUNTER	N	S.O.S	1.12	38
WOLVERINE	N	S.O.S	1.12	38
MAGIC SWORD	SN	S.O.S	1.12	39
T.M.N.T IV	SN	S.O.S	1.12	40
THE FLINTSTONES	N	S.O.S	1.12	40
MARIO PAINT	SN	CN	1.12	42-45
BART'S NIGHTMARE	SN	I	1.12	46
MICKEY'S MAGICAL QUEST	SN	NP	1.13	3
ZELDA	SN	CN	1.13	6-11
SUPER STAR WARS	SN	I	1.13	16
SUPER MARIO WORLD	SN	R	1.13	17
STREET FIGHTER II	SN	R	1.13	17.
STREET FIGHTER II	SN	I	1.13	20-23
GOAL !	SN	I	1.13	24
CASTLEVANIA II	N	M	1.13	26-31
FINAL FANTASY II	SN	M	1.13	31



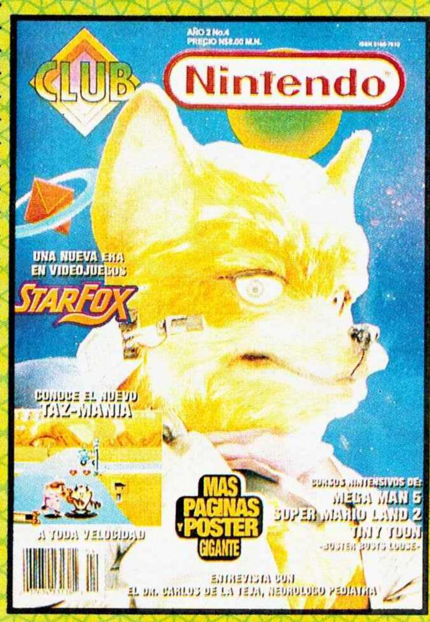




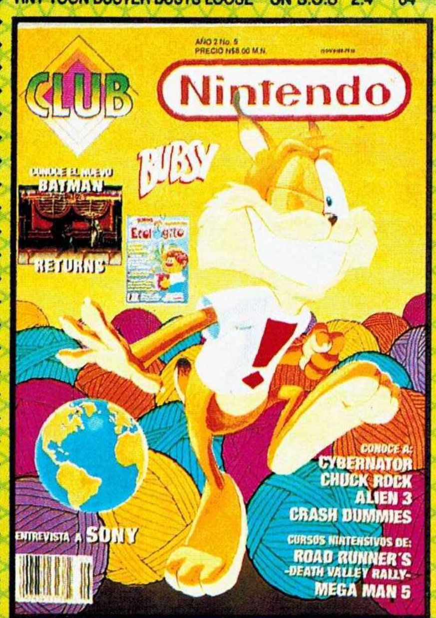
BART VS. THE JUGGERNAUTS	GB	CN	2.1	39-41
PRINCE OF PERSIA	SN	I	2.1	42
SUPER MARIO KART	SN	CN	2.1	44-47
BIONIC COMMANDO	GB	G.V.	2.1	48
TINY TOON S C. WORKSHOP	SN	NP	2.2	3
BATMAN RETURNS	N	CN	2.2	6-13
PUNCH OUT	N	CN	2.2	14-19
TINY TOON BUSTER BUSTS	SN	I	2.2	26
SUPER MARIO KART	SN	S.O.S	2.2	32
ROBOCOP 3	SN	S.O.S	2.2	32-33-34
WINGS 2	SN	S.O.S	2.2	32
ZELDA 3	SN	S.O.S	2.2	35-37
STREET FIGHTER II	SN	I	2.2	38-42
LOLO II	N	M	2.2	46
TERMINATOR 2	N	M	2.2	47
SUPER MARIO BROS. 3	N	M	2.2	47
MEGAMAN 2	N	M	2.2	47
MARIO PAINT	SN	R	2.2	48
DR. MARIO	N	R	2.2	48
CHIP FX	SN	NP	2.3	3
CHIP FX	SN	I	2.3	55
PRINCE OF PERSIA	SN	CN	2.3	6-11
MEGAMAN 5	N	I	2.3	44-45
SHADOW GATE	N	R	2.3	47
SUPER MARIO WORLD	SN	R	2.3	47
SUPER MARIO LAND 2	GB	CN	2.3	48-51
TINY TOONS BUSTS LOOSE!	SN	CN	2.4	8-12
STAR FOX	SN	NP	2.4	14-18
WING COMMANDER	SN	I.C.	2.4	22



SUPER SPY HUNTER	N	I.C.	2.4	22
SKÜL JAGGER	SN	I.C.	2.4	23
PRINCE OF PERSIA	SN	I.C.	2.4	24
SMASH T.V.	N	I.C.	2.4	24
TOP GUN	N	I.C.	2.4	24
JAMES BOND JR.	N	I.C.	2.4	24
TAZ-MANIA	SN	I	2.4	28
SHADOW GATE	N	M	2.4	38
ROBOCOP	N	M	2.4	38-39



MEGAMAN III	N	M	2.4	39
STAR TROPICS	N	M	2.4	40-41
LOLO 2	N	M	2.4	42-43
SUPER MARIO LAND 2	GB	CN	2.4	44-47
MEGAMAN 5	N	CN	2.4	52-56
SUPER MARIO KART	SN	R	2.4	57
CONTRA	N	R	2.4	57
MAGIC SWORD	SN	S.O.S	2.4	64
TINY TOON BUSTER BUSTS LOOSE	SN	S.O.S	2.4	64

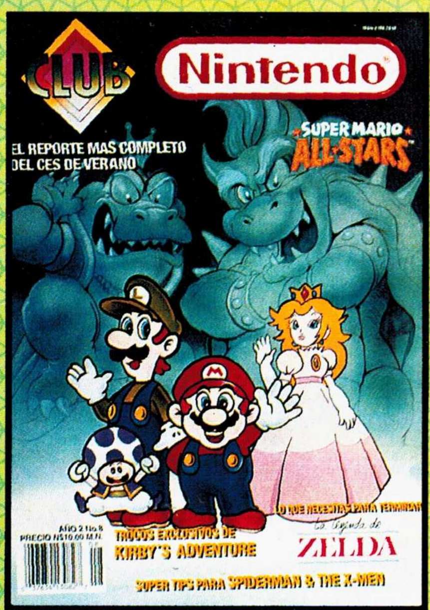


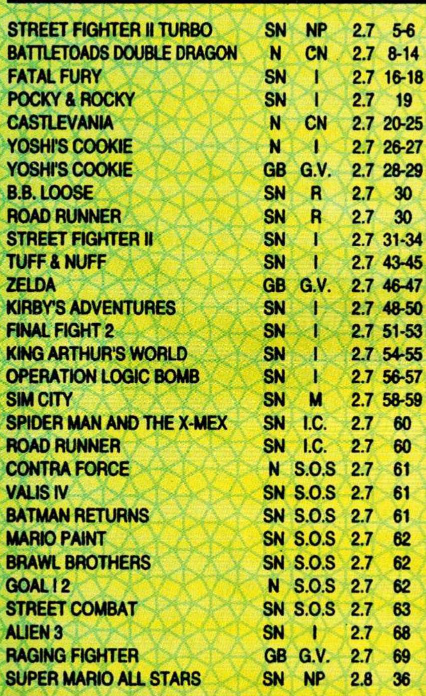
SUPER DOUBLE DRAGON	SN	S.O.S	2.4	64
BUBSY	SN	NP	2.5	3
MEGAMAN 5	N	CN	2.5	8-12
PRINCE OF PERSIA	SN	R	2.5	13
S. FOX	SN	R	2.5	13
ROAD RUNNER	SN	CN	2.5	14-21
ALIENS 3	N	I	2.5	22
BATMAN RETURNS	SN	I	2.5	24-25
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES	N	I	2.5	27



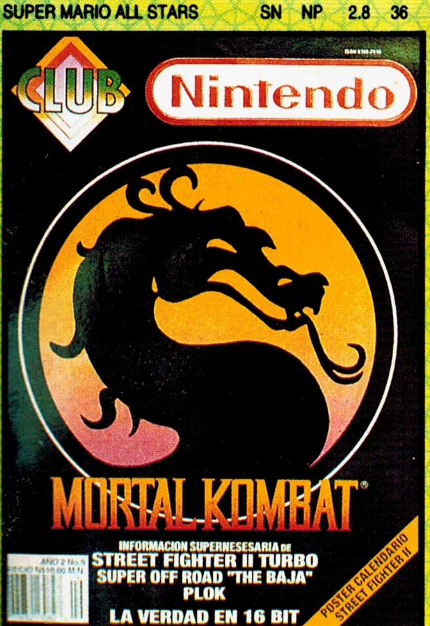
POWER MOVES	SN	S.O.S	2.5	30
SUPER MARIO KART	SN	S.O.S	2.5	30
SUPER MARIO LAND 2	GB	S.O.S	2.5	30
SUPER VALIS IV	SN	S.O.S	2.5	31
CYBERNATOR	SN	S.O.S	2.5	31
TOMBS & TREASURE	N	M	2.5	46
B.B. LOOSE	SN	M	2.5	46
LOLO 2	N	M	2.5	47-49
METAL GEAR	N	M	2.5	49
BATTLETOADS IN BATTLE MANIACS	SN	NP	2.6	3
ROAD RUNNER	SN	CN	2.6	8-11
BATMAN RETURNS	SN	CN	2.6	12-16
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	N	I	2.6	19
MARIO PAINT	SN	CN	2.6	20-22
ZES INTERGALACTIC NINJA	GB	G.V.	2.6	24-25
SHANGHAI II	SN	I	2.6	26
STREET FIGHTER II	SN	R	2.6	27
SUPER MARIO LAND 2	GB	R	2.6	27
RUN SABER	SN	I	2.6	28
BATTLE	SN	I	2.6	37-40
S. FOX	SN	S.O.S	2.6	41
BATMAN RETURNS	SN	S.O.S	2.6	42
TEST DRIVER II	SN	S.O.S	2.6	42
STRIDER	N	S.O.S	2.6	42
THE MAGICAL QUEST MICKEY MOUSE	SN	S.O.S	2.6	43
ZES INTERGALACTIC NINJA	N	I	2.6	44-45
BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD	GB	G.V.	2.6	46-47
WWF ROYAL RUMBLE	SN	I	2.6	50-51
SHADOW GATE	N	M	2.6	52-53



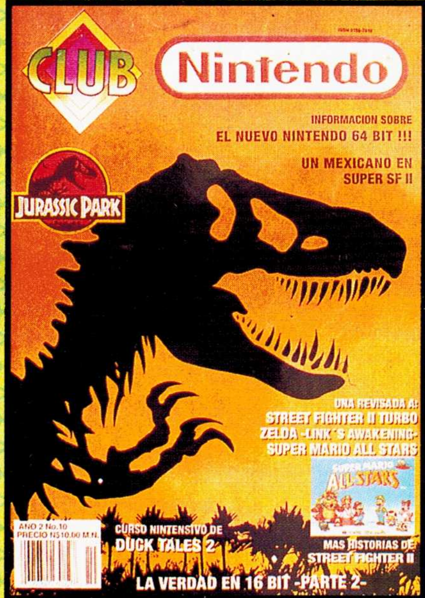




STREET FIGHTER II TURBO	SN	NP	2.7	5-6
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	N	CN	2.7	8-14
FATAL FURY	SN	I	2.7	16-18
POCKY & ROCKY	SN	I	2.7	19
CASTLEVANIA	N	CN	2.7	20-25
YOSHI'S COOKIE	N	I	2.7	26-27
YOSHI'S COOKIE	GB	G.V.	2.7	28-29
B.B. LOOSE	SN	R	2.7	30
ROAD RUNNER	SN	R	2.7	30
STREET FIGHTER II	SN	I	2.7	31-34
TUFF & NUFF	SN	I	2.7	43-45
ZELDA	GB	G.V.	2.7	46-47
KIRBY'S ADVENTURES	SN	I	2.7	48-50
FINAL FIGHT 2	SN	I	2.7	51-53
KING ARTHUR'S WORLD	SN	I	2.7	54-55
OPERATION LOGIC BOMB	SN	I	2.7	56-57
SIM CITY	SN	M	2.7	58-59
SPIDER MAN AND THE X-MEX	SN	I.C.	2.7	60
ROAD RUNNER	SN	I.C.	2.7	60
CONTRA FORCE	N	S.O.S	2.7	61
VALIS IV	SN	S.O.S	2.7	61
BATMAN RETURNS	SN	S.O.S	2.7	61
MARIO PAINT	SN	S.O.S	2.7	62
BRAWL BROTHERS	SN	S.O.S	2.7	62
GOAL ! 2	N	S.O.S	2.7	62
STREET COMBAT	SN	S.O.S	2.7	63
ALIEN 3	SN	I	2.7	68
RAGING FIGHTER	GB	G.V.	2.7	69
SUPER MARIO ALL STARS	SN	NP	2.8	36



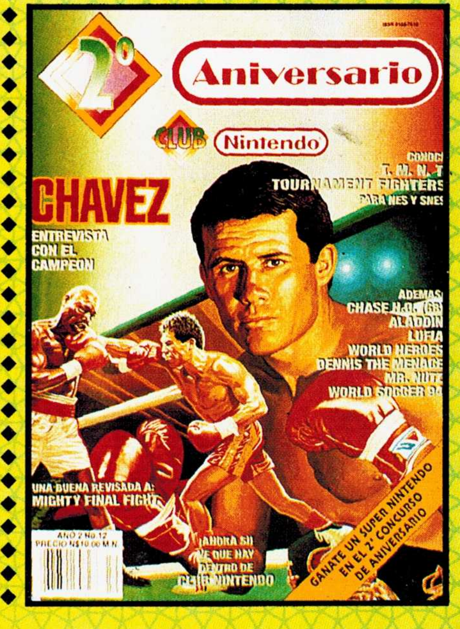
ZELDA	N	CN	2.8	8-11
ROAD RUNNER	SN	R	2.8	12
MAGICAL QUEST MICKEY MOUSE	SN	R	2.8	12
STREET FIGHTER II TURBO	SN	I	2.8	23-26
THE LITTLE MERMAID	N	M	2.8	58
SPIDER MAN AND THE X-MEN A. REVENGE	SN	M	2.8	59-62
KIRBY'S ADVENTURE	N	S.O.S	2.8	63-64
YOSHI'S COOKIE	SN	S.O.S	2.8	64-65
LEMMINGS	N	¿?	2.8	66-67
MORTAL KOMBAT	SN	NP	2.9	7-22
MORTAL KOMBAT	GB	NP	2.9	23-25
SUPER MARIO WORLD	SN	R	2.9	26
LEMMINGS	N	R	2.9	26
ZELDA III	SN	M	2.9	28-29
SPIDER MAN AND THE X-MEN A. REVENGE	SN	M	2.9	30-31
PLOK	SN	I	2.9	44-46
STREET FIGHTER II TURBO	SN	I	2.9	47-58
CONGO'S GAPER	SN	S.O.S	2.9	59
KIRBY'S ADVENTURE	N	S.O.S	2.9	60
FINAL FIGHT 2	N	S.O.S	2.9	61
BUBSY	SN	S.O.S	2.9	61
S. EMPIRE STRIKES BACK	SN	I.V.	2.9	62
SUNSET RIDERS	SN	I.V.	2.9	62
INSPECTOR GADGET	SN	I.V.	2.9	63
BATMAN: THE ANIMATED SERIES	GB	I.V.	2.9	63
BONK'S ADVENTURE	N	I.V.	2.9	63



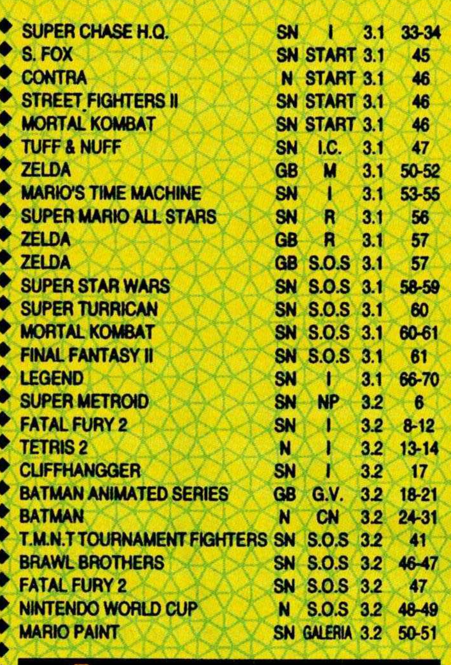
TINY TOONS MONTANA'S MOVIE MADNESS	GB	I.V.	2.9	64-65
MEGAMAN X	SN	I.V.	2.9	64-65
BUSTER BROS.	GB	I.V.	2.9	64-65
JAGUAR XJ 220	SN	I.V.	2.9	65
GOOF TROOP	SN	I.V.	2.9	65
SUPER OFF ROAD THE BAND	SN	I	2.9	66-67
JURASSIC PARK	N	NP	2.10	6-8
JURASSIC PARK	N	I	2.10	9-11
DUCK TALES	N	CN	2.10	14-23
MAGICAL QUEST MICKEY MOUSE	SN	R	2.10	25
KIRBY'S ADVENTURE	N	R	2.10	25
PRO SPORT HOCKEY	N	I.V.	2.10	26
BRETT HULL HOCKEY	SN	I.V.	2.10	26-27
YOSHI'S SAFARI	SN	I.V.	2.10	27
BATTLE CLASH II	SN	I.V.	2.10	27-28
CLAY FIGHTER	SN	I.V.	2.10	28
BEETHOVEN	SN	I.V.	2.10	28-29
NFL FOOTBALL	SN	I.V.	2.10	29
CHAVEZ	SN	I	2.10	30
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	SN	I	2.10	32
STREET FIGHTER II	SN	I	2.10	34-40
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	SN	S.O.S	2.10	42
BUBSY	SN	S.O.S	2.10	42
TOM & JERRY	GB	S.O.S	2.10	42
BULLS VS BLAZERS	SN	S.O.S	2.10	43
POCKY & ROCKY	SN	M	2.10	44
ALIEN VS PREDATOR	SN	M	2.10	44
FINAL FIGHT 2	SN	M	2.10	44



WIZARDS & WARRIORS III	N	M	2.10	45
STREET FIGHTER II TURBO	SN	I	2.10	48-57
ZELDA	GB	G.V.	2.10	58-59
SUPER MARIO ALL STARS	SN	T	2.10	60-63
THE COMBATRIBES	SN	I.C.	2.10	64-65
SUPER VALIS IV	SN	I.C.	2.10	65
T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS	N	NP	2.11	7
SUPER MARIO ALL STARS	SN	T	2.11	8-16
ROCK & ROLL RACING	SN	I.V.	2.11	18
BIOMETAL	SN	I.V.	2.11	19
PINK GOES TO HOLLYWOOD	SN	I.V.	2.11	20
ALIEN VS PREDATOR	SN	I.V.	2.11	20-21
BATTLETANK II	SN	I.V.	2.11	21
TURN AND BURN: NO FLY ZONE	SN	I.V.	2.11	21
AERO THE ACROBAT	SN	I.V.	2.11	22-23
SUPER BOMBERMAN	SN	I.V.	2.11	24
SUPER MARIO WORLD	SN	M	2.11	28-34
BARBIE	GB	M	2.11	34
STREET FIGHTER II	SN	I	2.11	39-40
STREET FIGHTER II TURBO	SN	R	2.11	41
SUPER MARIO WORLD	SN	R	2.11	41
CHAVEZ	SN	I	2.11	42-43
SUPER STREET FIGHTER II	SN	I	2.11	44
STREET FIGHTER II TURBO	SN	S.O.S	2.11	45
S. FOX	SN	S.O.S	2.11	45
SUPER MARIO ALL STARS	SN	S.O.S	2.11	45-47-50
MARIO PAINT	SN	T	2.11	51-53
ART OF FIGHTING	SN	I	2.11	54-57
ZELDA	GB	T	2.11	58-61



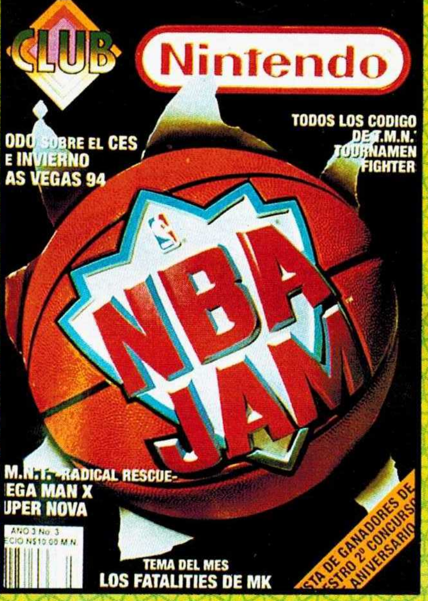




SUPER CHASE H.Q.	SN	I	3.1	33-34
S. FOX	SN	START	3.1	45
CONTRA	N	START	3.1	46
STREET FIGHTERS II	SN	START	3.1	46
MORTAL KOMBAT	SN	START	3.1	46
TUFF & NUFF	SN	I.C.	3.1	47
ZELDA	GB	M	3.1	50-52
MARIO'S TIME MACHINE	SN	I	3.1	53-55
SUPER MARIO ALL STARS	SN	R	3.1	56
ZELDA	GB	R	3.1	57
ZELDA	GB	S.O.S	3.1	57
SUPER STAR WARS	SN	S.O.S	3.1	58-59
SUPER TURRICAN	SN	S.O.S	3.1	60
MORTAL KOMBAT	SN	S.O.S	3.1	60-61
FINAL FANTASY II	SN	S.O.S	3.1	61
LEGEND	SN	I	3.1	66-70
SUPER METROID	SN	NP	3.2	6
FATAL FURY 2	SN	I	3.2	8-12
TETRIS 2	N	I	3.2	13-14
CLIFFHANGGER	SN	I	3.2	17
BATMAN ANIMATED SERIES	GB	G.V.	3.2	18-21
BATMAN	N	CN	3.2	24-31
T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS	SN	S.O.S	3.2	41
BRAWL BROTHERS	SN	S.O.S	3.2	46-47
FATAL FURY 2	SN	S.O.S	3.2	47
NINTENDO WORLD CUP	N	S.O.S	3.2	48-49
MARIO PAINT	SN	GALERIA	3.2	50-51



JURASSIC PARK	SN	I	2.11	62-63
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON	SN	I	2.11	64-65
CHAVEZ	SN	NP	2.12	8-10
T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS	SN	I	2.12	11-27
MIGHTY FINAL FIGHT	N	T	2.12	28-30
CHASE H.Q. II	GB	G.V.	2.12	31
STREET FIGHTERS II TURBO	SN	R	2.12	34
ZELDA	GB	R	2.12	34
ALADDIN	SN	I	2.12	42-43
ZELDA	GB	T	2.12	44-46
WORLD HEROES	SN	I	2.12	48-49
MR. NUTZ	SN	I.V.	2.12	50
DENNIS THE MENACE	SN	I.V.	2.12	50-51
HYPER V-BALL	SN	I.V.	2.12	51
JURASSIC PARK	GB	I.V.	2.12	52
WORLD SOCCER 94	SN	I.V.	2.12	52
DRAGON WARRIOR	N	M	2.12	53
SUPER MARIO WORLD STARS	SN	M	2.12	54
T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS	N	I	2.12	55-60
SUPER MARIO ALL STARS	SN	S.O.S	2.12	61-62-63
BIOMETAL	SN	S.O.S	2.12	62
STREET COMBAT	SN	S.O.S	2.12	62
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	SN	I	2.12	64
MEGAMAN X	SN	NP	3.1	8-9
TINY TOON MONTANA'S MOVIE MADNESS	GB	G.V.	3.1	10-13
CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND	SN	I	3.1	14-16
SUNSET RIDERS	SN	CN	3.1	17-25
DAFFY DUCK THE MARVIN MISSION	SN	I	3.1	26-30



SKYBLAZER	SN	I	3.4	52-56
JURASSIC PARK	SN	CN	3.4	58-65
KIRBY'S PINBALL LAND	GB	R	3.4	66
ACT RAISER 2	SN	R	3.4	66
THE JETSONS	SN	I	3.5	6-9
SUPER GAME BOY	GB	NP	3.5	10-11
KIRBY'S ADVENTURE	N	T	3.5	13-22
MARIO LAND	GB	T	3.5	39-48
DARKWING DUCK	N	S.O.S	3.5	49-51
SUPER MARIO BROS.	N	S.O.S	3.5	51
CAST III	N	S.O.S	3.5	52
DOUBLE DRAGON	N	S.O.S	3.5	52-53
WORLD HEROES	SN	S.O.S	3.5	53
EMPIRE STRIKES BACK	SN	S.O.S	3.5	53
MEGAMAN X	SN	S.O.S	3.5	54
SPEED RACER	SN	I	3.5	58
NEW YORK GRAND PRIX	SN	I	3.5	58
NIGHT BOAT TO CAIRO	SN	I	3.5	59
THE SAHARA CHALLENGE	SN	I	3.5	59
THE STREET OF CAIRO	SN	I	3.5	59
MYSTHICAL ISLAND TOUR	SN	I	3.5	59
BARKLEY SHUT UP AND JAM	SN	I	3.5	60
KING OF THE DRAGONS	SN	I	3.5	64
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	SN	I	3.5	64
KNIGHTS OF THE ROUND	SN	I	3.5	65
WIZARDRY V	SN	I	3.5	65
BATTLE CARS	SN	I.C.	3.5	68
SUPER STAR WARS EMPIRE STRIKES B.	SN	I.C.	3.5	68-69



LETHAL ENFORCERS	SN	I	3.2	52-56
ROCK N' ROLL RACING	SN	R	3.2	57
TETRIS 2	N	R	3.2	57
THE PEACE KEEPERS	SN	I	3.2	58-61
NBA JAM	SN	NP	3.3	3
SUPER NOVA	SN	I	3.3	7-13
MEGAMAN X	SN	T	3.3	14-20
ACT. RAISER 2	SN	I.C.	3.3	57
SUPER TURRICAN	SN	I.C.	3.3	57
CHAVEZ	SN	S.O.S	3.3	58
SUNSET RIDERS	SN	S.O.S	3.3	58
ALADDIN	SN	S.O.S	3.3	58
T.M.N.T TOURNAMENT FIGHTERS	SN	S.O.S	3.3	59
ALADDIN	SN	R	3.3	62
PACK ATTACK	SN	R	3.3	62
T.M.N.T III RADICAL RESCUE	GB	T	3.3	63-67
SUPER STREET FIGHTERS II	SN	NP	3.4	6-8
ZOOL	SN	I	3.4	9-12
THE NINJA WARRIORS	SN	I	3.4	14-19
MEGAMAN IV	GB	T	3.4	20-27
THE FLINTSTONES THE TREASURE OF THE SIERRA M.	SN	I	3.4	28-31
CHIP 'N DALE 2	N	CN	3.4	40-45
BART'S NIGHTMARE	SN	M	3.4	48-49
KIRBY'S PINBALL LAND	GB	M	3.4	48-49
PLOK!	SN	S.O.S	3.4	50
MEGAMAN V	N	S.O.S	3.4	51
THE PEACE KEEPERS	SN	S.O.S	3.4	51



ARCADIAS

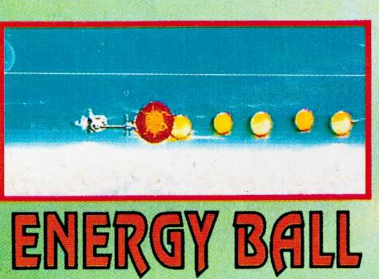
En la segunda aparición de esta sección de Arcadias les hablaremos de los juegos más relevantes que han aparecido en estas últimas semanas.



En el futuro, el hombre comienza a viajar a otros planetas y comienza a explotar sus recursos naturales sin importar el daño que pueda causar a los ecosistemas; por desgracia un ejemplo perfecto es la desgracia ecológica que sufre la tierra en manos de una compañía llamada "Goyolk K.K." que explota todos los recursos sin importarle los efectos secundarios, es ahí donde el Dr. Moly, un científico famoso crea un par de naves para combatir la amenaza de Goyolk K.K. Este título de Capcom es un respiro para todos los jugadores que buscan algo diferente a lo que abunda actualmente en el mercado; aquí pueden jugar 2 personas al mismo tiempo teniendo 4 diferentes tipos de armas para luchar contra Goyolk K.K.





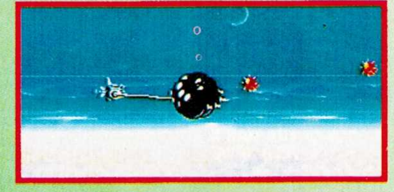


ENERGY BALL

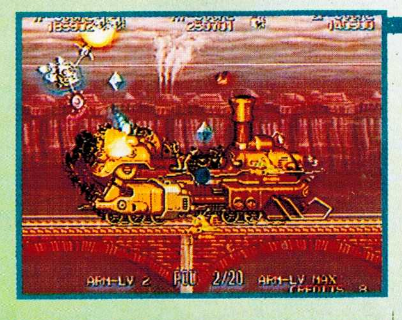


HAMMER













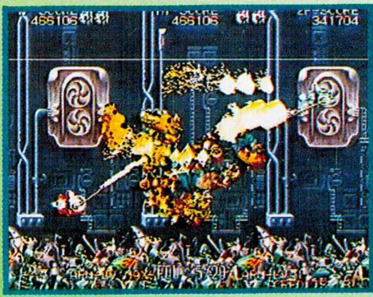
LASER SWORD



WHEEL







Cada una de estas armas sube su nivel de ataque si tomas 50 diamantes o vuelves a agarrar el logo de la misma arma. El máximo nivel que puedes tener es 5.
Aquí te damos un adelanto de las primeras misiones.

MISION 1

Los bosques son presa fácil para la super máquina taladora de Goyolk K.K.; debes acabar con ella a como de lugar. Aquí aprenderás que el punto débil de cualquier nave de Goyolk K.K. es una especie de diamante que aparece ocasionalmente, es ahí donde debes concentrar tu fuego.







Este es un título que tiene mucha acción adornada con gráficos y audio excelente, además de que le da un poco más de variedad a los juegos de arcadia; al principio es un poco difícil acostumbrarse al control del arma pero una vez dominado no hay problema.

MISION 2



Para continuar con tu labor de limpieza deberás deshacerte de una gran barco que arroja los desperdicios de Goyolk al mar; antes de llegar al barco te encontrarás un pequeño subjefe del que debes cuidarte cuando se electrifique. El barco de Goyolk lo encontrarás muy bien armado así que prepárate a pasar un mal rato aquí.



MISION 3



Gracias a todo el smog producido por las fábricas de Goyolk una lluvia ácida está cayendo sobre la gran ciudad; tu objetivo primario de esta misión es destruir la "Sky Plant" que es la causante de este problema. Aquí como en el nivel anterior, te las verás con un subjefe de nivel con la diferencia de que éste es un poco más persistente.



MISION 4



Tu siguiente pelea será contra un gran tren de la compañía Goyolk en un área totalmente dañada por la contaminación del aire. Una vez que hayas destruido al tren tendrás que enfrentarte a un extraño helicóptero que es el real jefe de este nivel... ten cuidado cuando intente atacarte con el láser pues es muy peligroso.



Las últimas 3 misiones te llevan a un ataque directo contra la base de Goyolk; en estas 3 últimas escenas encontrarás la típica oleada de enemigos que harán lo imposible para no dejarte llegar hasta su líder quien por cierto también no es un angelito que digamos pues te atacará con un super robot que te hará pasar 2 ó 3 corajes.







Este juego ya tiene dos partes antecesoras (World Heroes y World Heroes 2) y como ya es de suponerse en cada nueva secuela aumentan peleadores.

Bueno pues este no fue la excepción ya que agregaron dos nuevos personajes a escoger y un nuevo enemigo último que se hace llamar Zeus. Con lo cual se llega a 16 peleadores y un enemigo final.





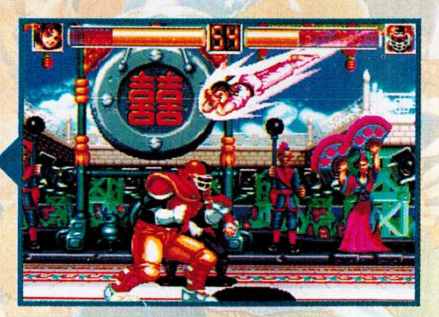
En esta nueva historia se eliminan los dos últimos enemigos de World Heroes 2 NEO-GEEGUS y DIO. Y le mejoraron algunas cosas, la movilidad principalmente, y añadieron nuevos Cinemas Displays.

Ya que hayas empezado tu juego y escogido tu peleador te aparecerán dos opciones de modo de juego que son: "Entry to the Tournament" y "Forging of Warriors". Descartando así los dos modos de juego de las anteriores partes que eran Normal Game y Death Match.

ENTRA AL TORNEO

ENTRY TO THE TOURNAMENT

Esta opción es donde deberás jugar para poder pelear en el Torneo, organizado por una persona anónima.



El torneo durará 5 días en los cuales te enfrentarás a 3 enemigos diferentes, y solamente pelearás un Match (encuentro) por enemigo y 3 por día; para calificar tendrás que ganar mínimo 2 encuentros diarios a excepción del quinto y último día que será 2 de 3 rounds, contra un solo enemigo.





Antes de empezar tu primera pelea habrá una ceremonia de presentación de tu peleador y tus enemigos. Algo clásico en peleas o luchas televisivas ¿no crees? (nada más checa estos nuevos Cinemas Displays).







Terminando las batallas de cada día aparecerá una escena con los resultados de quienes enfrentaste, y cuáles derrotaste o te vencieron y hasta con qué golpe, movimiento o poder ganaste o te vencieron en cada Match.



Acabando las batallas del 2º día pasarás al único Bonus Game que consiste en detener a un toro que vendrá a toda velocidad para embestirte. Tú tendrás que pararlo con un ataque Fuerte o algún Poder.





Terminando las peleas del cuarto día fuera del Torneo tendrás que aceptar una reta inesperada del Capitán Kidd que estaba excluido y tendrás que vencerlo para ir a la final, que pelearás contra Hanzou; recuerda que estas dos peleas serán a ganar 2 de 3 rounds como ya te habiamos mencionado.

FORJANDO A LOS GUERREROS

FORGING THE WARRIORS

Sólo te lo recomendaríamos en caso de que un enemigo en la opción de Torneo te dé problemas. Ya que en esta opción tú podrás retar al peleador que desees directamente, incluso al que quieras puedes volver a retarlo; esta opción únicamente te sirve para dominar las técnicas contra cada uno de tus enemigos y aquí son las peleas a 2 de 3 rounds y únicamente son 4 batallas, después estarás preparado para el Torneo y terminará tu juego.





En "Retas" la pelea no será en el Torneo sino en los antiguos escenarios de cada peleador y aquí tendrán una nueva opción. Cuando cada uno termine de escoger a su peleador aparecerá la nueva opción que es STATUS SELECT que muestra tus 3 tipos de habilidades y cuál quisieras aumentar. Tú podrás escoger si quieres todas tus habilidades equilibradas o si deseas mayor ofensiva o defensiva o incrementar tu velocidad.











Después de ganar el Torneo, el organizador te dirá sus verdaderas intenciones y te propondrá que le ayudes a dominar el mundo, pero como seguramente tú te negarás te enviará sus dos guardaespaldas para eliminarte; si los derrotas te enfrentarás contra el "Rey de los punetazos" como el mismo se hace llamar (Debería ser el "Rey de los puñetazos" pero parece que no habla bien el espanol).



Este nuevo título de Arcadias es de un estilo de aventuras espaciales, pero al decirte aventuras espaciales no estamos hablando del clásico estilo de Shooter de naves, esta aventura es diferente. Solamente 2 cazarecompensas llamados Roddy y Cathy se podían disponer a atrapar a los 5 más buscados y peligrosos piratas del espacio que se encuentran escondidos en 4 planetas. Tendrás que ir a encontrarlos para arrestarlos, pero en el transcurso ellos mandarán a varios de sus secuaces para impedirte llegar a él. En el camino habrá muchas trampas y varios Items diferentes. Es un juego que está muy detallado, tiene algunas escenas chistosas y algo novedoso es que todas las escenas son en dos planos.



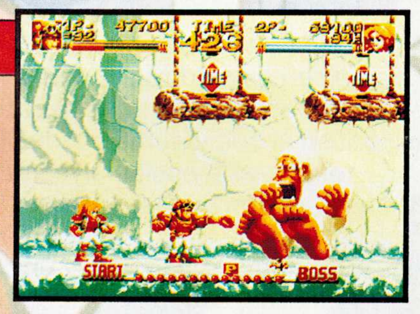
Empezando te darán a escoger el planeta con el pirata que está escondido en él. (Cada planeta tiene el nombre según de lo que está compuesto). Todos los planetas tienen dos Stages; en el primero te enfrentarás contra un subjefe y en el segundo stage contra el pirata.



THE FOREST PLANET

Aquí el pirata es Sly por el cual ofrecen $10,000 dólares por su captura. Este enemigo tiene muchas trampas que tú también podrás utilizar contra tus enemigos. Los secuaces de Sly se esconden en algunos arbustos o están trepados en los árboles. Ten cuidado con unas bardas de piedra porque te las derribarán para aplastarte.

THE ICE PLANET



En este planeta helado se oculta una mujer pirata llamada Misty y la recompensa por su captura es de $200,000 dólares; como a lo mejor tú ya te imaginas ella es de sangre fría y aquí tendrás un poco de problemas porque al caminar te resbalarás un poco, habrá unos enemigos fuertes, ella mandará algunos Yetis (hombres de las nieves) y te tenderán trampas como grandes bolas de nieve que te arrojarán y algunas estalactitas que saldrán del suelo.



THE WIND PLANET

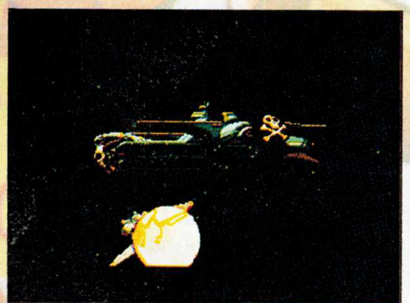
En este stage el pirata es Bigman con una recompensa de $500,000 dólares, algunas de las trampas que él tiene son algo difíciles; una es cuando te da 4 argollas a escoger y una de ellas es la que te dejará caer una avalancha de piedras. Unos enemigos te atacarán por el aire en planeadores arrojándote minas, unos cayendo en paracaídas y habrá enemigos en una nave con grandes ventiladores soplando hacia ti para retroceder..





THE FIRE PLANET

Ofrecen $4,000.000 dólares por el pirata Burn. El, en su planeta, te dará una cálida bienvenida; en estas minas hay muchos obstáculos y trampas, tendrás que cuidarte de la lava, de llamas que te arrojarán unas bardas de piedra y en especial cuídate de una bestia; tú podrás utilizar algunas trampas para defenderte.

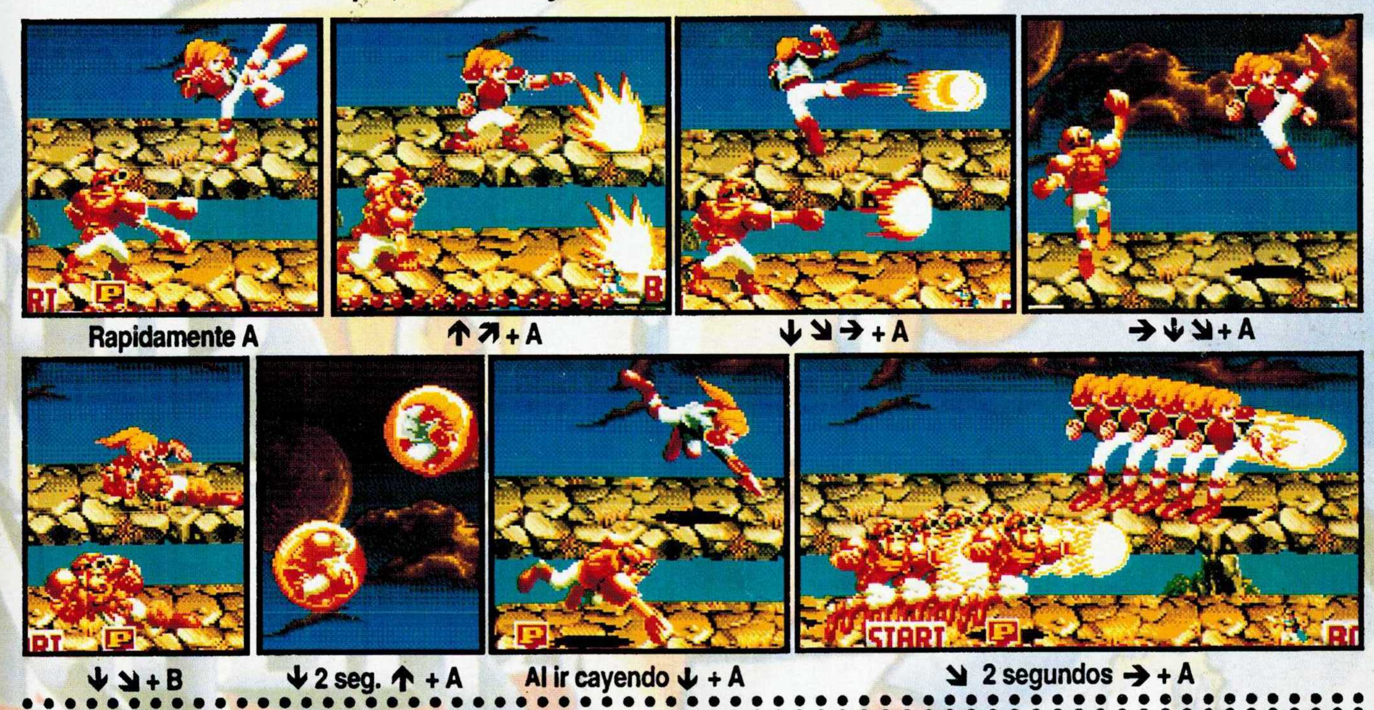


Todos los piratas al derrotarlos huirán para reunirse con su jefe "El Capitán Klapton"; tendrás que seguirlos a la nave del Capitán, por quien te darán una recompensa de $50,000,000 dólares.

En cada planeta hay dos Bonus Games que tendrás que encontrar ya que están ocultos; entrando al Bonus Game unicamente tendrás que agarrar 30 esferas.



Estas son las habilidades que tienen los personajes
El botón A es ataque, B es salto y C únicamente te sirve para pasar de un plano a otro.



Rapidamente A — ↑ ↗ + A — ↓ ↘ → + A — → ↓ ↘ + A

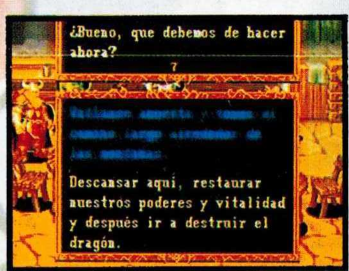
↓ ↘ + B — ↓ 2 seg. ↑ + A — Al ir cayendo ↓ + A — ↘ 2 segundos → + A



Basándose en un famoso juego R.P.G. de tablero, Capcom sacó un juego de Arcadia con el nombre de Dungeons & Dragons Tower of Doom; este juego mezcla el convencional estilo de sus juegos de pelea (lo podrás encontrar en máquinas para 2,3 y 4 jugadores) con la cualidad de usar magias e ir subiendo tu nivel de experiencia dependiendo de los enemigos que destruyas en cada escena.









En D & D puedes escoger de 4 diferentes personajes que son La Elfo (excelente maga), El Clérigo (atacante y mago), El Guerrero (gran habilidad para atacar) y El Enano (puro músculo). Conforme vayas avanzando por cada nivel irás encontrando magias que podrán usar La Elfo o El Clérigo y anillos con poderes mágicos para el Guerrero y el Enano con los que también podrás atacar a tus enemigos.

Una de las características principales de este juego es que no es lineal como muchos otros, sino que aquí, en base a las decisiones que vas tomando, es el rumbo que llevas pero al final de cuentas debes terminar en la torre encantada donde se supone que está un ser muy peligroso que es el que domina a todos los monstruos que te acecharán a cada paso que des.

Aquí te damos algo así como un diccionario de términos usados para definir a los juegos profesionales y así en un futuro no confundirnos y saber de qué estamos hablando.

ARCADIAS: Concepto con el que conocemos los lugares donde se juegan máquinas profesionales de videojuegos y concepto que desde usamos en Club Nintendo para esas máquinas.

ARCADAS: Como las conocen los operadores y gente de ese medio.

COIN OP: Abreviación de "Coin Operated", o sea, operada con monedas; este término es empleado, por gente que conoce mucho de videojuegos, también por los que dicen conocer.

MAQUINITAS: El denominador más común de este tipo de sistema, utilizando más frecuentemente cuando estamos entre cuates (ejem: "Vamos a las maquinitas")

TRAGAMONEDAS: Término empleado por la gente que no ve con buenos ojos los Coin Op (perdón, Arcadias o maquinitas); siempre que utilizan este término se preocupan en poner énfasis en la primera parte de la palabra, ejem. ¿Ya vas otra vez a jugar con las TRAGAmonedas?

CURSO

Nintensivo

カタカナ KATAKANA

カ si todo lo que necesitas saber sobre Katakana, está aquí.

Hay tres tipos de escritura en japonés: HIRAGANA, son un conjunto de sílabas para escribir cosas japonesas; KATAKANA es otro conjunto de sílabas para escribir nombres extranjeros y KANJI que son ideogramas que tienen uno o más significados diferentes cada uno.

n	w	l r	y	m	h	n	t	s	k		
ン	ワ	ラ	ヤ	マ	ハ	ナ	タ	サ	カ	ア	a
		リ		ミ	ヒ	ニ	チ	シ	キ	イ	i
		ル	ユ	ム	フ	ヌ	ツ	ス	ク	ウ	u
		レ		メ	ヘ	ネ	テ	セ	ケ	エ	e
	ヲ	ロ	ヨ	モ	ホ	ノ	ト	ソ	コ	オ	o

P	B	D	Z	G	
パ	バ	ダ	ザ	ガ	A
ピ	ビ	ヂ	ジ	ギ	I
プ	ブ	ヅ	ズ	グ	U
ペ	ベ	デ	ゼ	ゲ	E
ポ	ボ	ド	ゾ	ゴ	O

TI	ティ
TU	トゥ
DI	ディ
DU	ドゥ

CH	RY	MY	PY	BY	Ñ	JY	SY	GY	KY	
チャ	リャ	ミャ	ピャ	ビャ	ニャ	ジャ	シャ	ギャ	キャ	A
チュ	リュ	ミュ	ピュ	ビュ	ニュ	ジュ	シュ	ギュ	キュ	U
チョ	リョ	ミョ	ピョ	ビョ	ニョ	ジョ	ショ	ギョ	キョ	O

Con estos cuadros puedes identificar fácilmente cualquier sílaba

En este otro cuadro están algunos diptongos, por ejemplo RYU リュ

El KATAKANA japonés se maneja por sílabas, por lo que siempre vas a encontrar signos que son: Una consonante junto con una vocal o una vocal independiente (A,E,I,O,U), excepto la "N" que es la única consonante que además tiene un signo propio, al igual que las vocales.

Empezaremos con algunos ejemplos y con ellos iremos descubriendo algunas reglas.

Por ejemplo: JESUS tenemos,para empezar, que la letra "J" no existe para los japoneses, pero su sonido sí, por lo que debemos sustituirla por la "H" que conjugada con las vocales nos da el sonido de la "J"; entonces buscamos la sílaba "HE" (JE)ヘ, continúa con "SUS". Aquí encontramos otra regla, tenemos la sílaba "SU" pero no tenemos un signo único para la "S", búscala combinada con una vocal, entonces tendrás que repetir la sílaba "SU", por lo que JESUS se escribe ヘスス y se pronunciaría JESUSU (literalmente).

Lo mismo sucede con LUIS, busca la "L" y notarás que la "L" y "R" están juntas, esto es porque en Japón estas 2 letras suenan exactamente igual, como una "R" muy suave. Escribimos "LU" ル y después necesitamos el sonido "IS" pero no lo tenemos por lo que hay que escribir la "I" solita イ y luego "SU", recuerda que no hay sonido o signo para la "S" sola, ス el nombre completo queda así: ルイス LUISU.

Otro ejemplo donde podemos encontrar otras reglas es: CARLOS, aquí nos topamos con 2 consonantes solas la "R" y la "S", con una vocal conjugada pero que no existe para ellos y que es la "C", la cual tiene el mismo sonido que la "Q" y la "K", decidieron quedarse con la "K" y sustituir la "C" y la "Q". Así es que busca la "K" conjugada con la "A" = "KA" カ después necesitamos una "R", (no olvides que no tiene signo propio) búscala conjugada con una vocal cuyo sonido se aproxime al de la consonante que le sigue; la más adecuada es la "U" ya que el sonido de la "L" es suave, así escribimos "RU" ル después necesitamos "LO" ロ y por último "S", ya sabes qué hacer, y entonces junto queda: カルロス CARULOSU, ¿que tal ERNESTO? エレネスト = ERENESUTO.

Como mencionamos, la "L" y la "R" suenan igual, y si tu nombre es LORENA, deberás escribirlo así: ロレナ o LILIANA= リリアナ o MARIA マリア , seguramente te dirán LOLENA o MALIA pero suena divertido, ¿No crees?.

Bien pasemos a otros ejemplos que nos muestren más reglas, ¿Qué tal si tu nombre es BLANCA?, aquí tenemos que a una consonante le sigue otra consonante; no te preocupes, es muy fácil. Busca la consonante

"B", ahora recuerda que debemos encontrar una vocal con sonido suave igual al de la "L" que es la consonante que le sigue; sabemos que es la "U" entonces pongamos la "B" conjugada con la "U"="BU" ブ después "LA" para dar el sonido "BLA" ラ seguimos con la "N" la cual sí tiene su propio signo ン y por último "CA" que es igual a "KA", カ todo junto queda ブランカ o BULANCA, ¿Quieres otros ejemplos? a ver tratemos con GLORIA グロリア o CLARA クララ =GULORIA o CULARA.

Sigamos con un nombre que nos va a mostrar otras reglas: FRANCISCO, empecemos por la "F" que tampoco existe como letra y para dar un sonido semejante utilizan la "H" conjugada con la "U", quedando"HU" (FU) フ, continuemos con "RA" ラ; con la "N" no hay problema, ¿Recuerdas? ン , ahora aquí hay algo nuevo, el sonido "CI" o "SI", ellos no manejan este sonido, si no el de "SHI" que debe sonar suave; después necesitamos la "S" conjugada nuevamente con la "U" porque requerimos de el sonido suave; y para terminar "CO", todo junto se escribe フランシスコ =FU(HU)RANSHISUCO (tal vez quien se llame FRANCISCO va a preferir que le digan PACO パコ.

Aprovecharemos para decirte que tampoco manejan el sonido TI-TU-DI y DU, que, como podrás notar en los cuadros, éstos aparecen en rojo y eso significa que su sonido es otro.

Entonces si quieres escribir LETICIA deberá quedar como sigue: レティシア LETISHIA. No olvides que cuando haya que dar un sonido semejante a "TI" debemos recurrir a una consonante conjugada con una vocal suave y la vocal de la cual queremos dar el sonido, junto a la sílaba pero en un tamaño más pequeño y que se escribe "TUI", pero debe sonar "TI". ARTURO アルトゥロ =ARUTOURO. DIANA ディアナ =DOIANA o DULCE ドゥルセ =DOLUCE.

Por último te diremos que en el idioma japonés utilizan una especie de guión para indicar que la vocal anterior se alarga (algo así como un acento).
NIÑO ニーニョ, PIÑATA ピニャータ.
Bueno, creemos que es todo de esta clase elemental de japonés. Recuerda que el Katakana sirve solamente para escribir palabras extranjeras. Ojalá que hayan quedado claros los conceptos y cuando veas palabras en Katakana practiques estos conocimientos.
Ahora que ya sabes Katakana, diviértete un poco leyendo como escriben los japoneses los nombres de los juegos.



カービイの ピンボール











ゼルダの伝説 スーパーマリオカート マリオペイント









スーパーマリオワールド エフゼロ パイロットウィングス 『シムシティ』

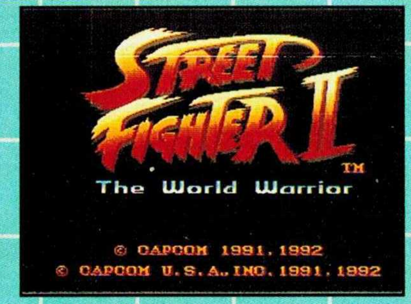


スターフォックス

ストリートファイターⅡ







el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

Ser videojugador es mucho más que tomar tu Control Pad y hacer uso de tu habilidad en las manos. Según nosotros tiene más importancia hacer uso del cerebro (aunque digan que no tenemos) para pensar, razonar, adivinar. Muchos de los secretos que hemos descubierto han sido, más que por habilidad, por pensar cómo podemos encontrar formas para "engañar a la máquina", o para encontrar "huecos" que el programador no consideró por estar seguro que ningún videojugador sería lo suficientemente loco como para tratar ese camino.

De esta forma Fartman logró el récord dificil de mejorar (si tú lo logras mándanos el password) en Prince of Persia. Era ilógico enfrentarse desarmado contra un espadachín pero... ¿qué tal saltarlo? lo mejor es que sí funcionó.

Publicamos un récord de Axy de Pilot Wings mundialmente imbatible de 1 minuto 17 segundos para rescatar los prisioneros que están en la isla saliendo del portaaviones (misión final password 108048) Nos han escrito que eso es imposible pues tienes que destruir bastantes baterías antiaéreas que te disparan en cuanto te ven y no se puede hacerlo en menos de 7 minutos. Pues sí, es imposible si lo haces siguiendo la lógica que usó el programador pero... ¿Qué pasaría si en lugar de elevarte a una altura prudente de 450 pies lo haces a sólo 3 pies del piso? Esto te obligaría a memorizar perfectamente la ruta, a tener un excelente control del helicóptero y a ser muy preciso en cada movimiento, pero las baterías antiaéreas no te detectarían. La teoría sonaba bien y en la práctica fue mucho mejor pues el programador nunca consideró que alguien hiciera esto, él sólo determinó que cuando tocaras el helipuerto el juego acababa e incluso cuando el helicóptero despega con los prisioneros (como cinema display y ya no controlado por ti) las baterías antiaéreas ya no te dañan.



Ponte como se muestra en la foto.



Espera a que llegue el guardia a la posición que indica mos y presiona hacia adelante y justo cuando escuches el 1er paso presiona el botón de brincar.



Al haber brincado el guardia parece como que chocas con él, pero no dejes de avanzar ya que sería fatal.



Así se logra el récord de 25 segundos en la primera escena.

Por cierto tal vez tú sepas que un piloto cubano que vivía en Miami, en la vida real fue a rescatar a su familia en Cuba volando su avioneta a sólo un metro del agua para que los radares no lo detectaran ¡y lo logró! (tal vez supo de la táctica de Axy).

Como ves muchas veces en los videojuegos es mejor usar la cabeza que la rapidez o la fuerza bruta.

Identifica los elementos de cada juego para tratar de utilizarlos a tu favor. Hay veces que encontrarás que cada vez que pisas un punto especial, te salen ciertos enemigos que al eliminarlos te dan vida; tal vez sea un buen lugar para regresarte varias veces y recuperar tu energía.

Muchas veces puedes transformar un bug en algún tipo de ventaja para avanzar.

Bueno, esto es lo que pensamos. Tú ¿qué piensas?

(Este artículo debió aparecer en el número anterior pero se tuvo que posponer por falta de espacio).



La bola de cristal



Aquí estamos de nuevo con esta sección para platicarles de lo más relevante en este mes.

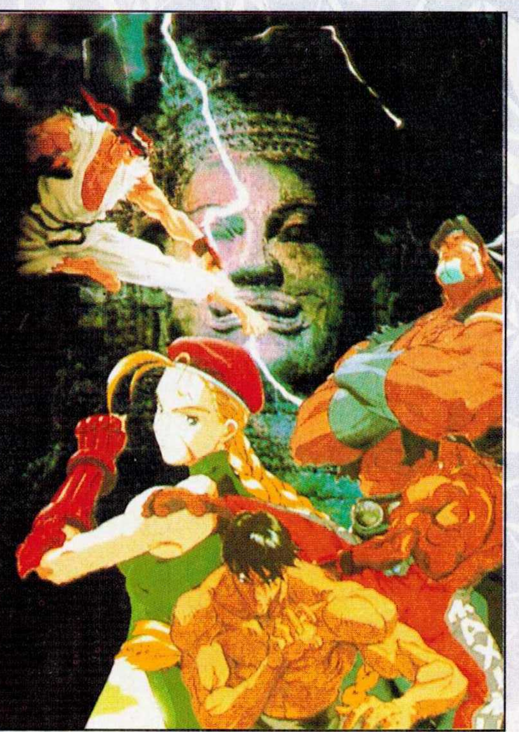
CAPCOM ANUNCIA SUS PLANES

Como suele suceder, Capcom siempre que anuncia algo, es noticia; ahora justo a unos pocos días de irnos al CES de Chicago (cuando tú leas esto ya habrá pasado y en el siguiente número te daremos nuestro acostumbrado reporte). Capcom acaba de anunciar sus nuevos juegos para la segunda mitad del 94. Dentro de su línea de juegos de Disney se prepara la secuela del Magical Quest, el juego en cuestión será para dos jugadores simultáneos (Mickey y Minnie) y tendrá las mismas características que el anterior que son excelentes gráficos, audio y la posibilidad de usar trajes con poderes mágicos; Otro título de Disney también está planeado pero no hay mayor información al respecto. Para los que gustan de juegos de acción/aventura también se prepara un juego con Firebrand, el héroe de los juegos de Gargoyles Quest; este título para el SNES tiene gráficos "terroríficos" muy al estilo de Ghouls'n Ghost pero mejores, así como también el audio es muy lúgubre dándole una mejor ambientación al juego. Tal vez ahora te estés preguntando ¿y qué onda con las adaptaciones de Arcadias?, pues aunque este juego se encuentra en una fase muy básica de su desarrollo Capcom anunció que Captain Commando llegará al SNES a finales de este año y una buena noticia es que será para tres jugadores simultáneos y ya para terminar adivina ¿quién tiene una nueva secuela para GB?, pues quién sino Mega Man que próximamente tendrá su quinto juego para el sistema portátil (y también casero); una de las principales características de este juego es que los enemigos de Mega Man están especialmente diseñados para este juego y no tomados de los otros juegos de NES como acostumbraban. Dentro de otras noticias en Japón se acaba de anunciar que Capcom se encuentra financiando una película de animación (o "animé" como es también conocida). Sobre Super Street Fighter II, aquí se supone que saldrán absolutamente todos los personajes (incluyendo a los 4 más recientes), y mientras en Japón se anunció de esta película, en América las noticias sobre la película de "Liveaction" supimos que se filmará en Oriente y dos de los actores que han contratado son Raul Julia (Homero de Los Locos Adams) en el papel de M. Bison y Jean Claude Van Dame como Guile.

Pasando a otra cosa en lo que a Arcadias respecta, próximamente podrás jugar la secuela del clásico Twin Eagle, si tú no lo conociste éste era un muy "intenso" shooter donde manejabas a un par de helicópteros; la secuela tendrá gráficos muy mejorados y maniobras "secretas" para cada helicóptero.

ACCLAIM Y M.K. II

Acclaim acaba de anunciar la fecha de salida del tan esperado Mortal Kombat II, esto será el 13 de septiembre o también conocido con el nombre clave de "Mortal Tuesday" o Martes Mortal (martes 13... ¿alguien cree en la mala suerte?), una de las preguntas claves acerca de este anuncio fué: ¿qué onda con los fatalities? a lo que contestaron que están trabajando para hacerlo lo más parecido a la versión Arcadia... seguiremos informando.



Noticia de última hora exclusiva: Una de las sorpresas de Nintendo de este CES fue "Super Donkey Kong" para el SNES; este juego es una **maravilla** en lo que a gráficos y música se refiere gracias a sus 32 megas de memoria... más noticias de este juego en el siguiente número.

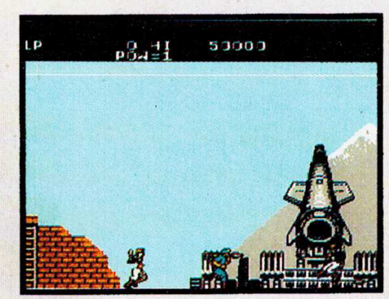




Rush'n Attack

A continuación te damos un tip que aunque no es muy útil sí es algo curioso:

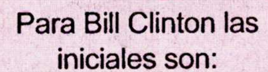
Cuando prendes tu Nintendo y comienza la demostración del juego sólo puedes oír los efectos especiales, pero si quieres que la demostración del juego salga con música haz lo siguiente: antes de prender tu NES presiona y mantén los botones A,B y Start en el control uno; una vez hecho esto prende NES y sin soltarlos espera a que después de que termine la primera pantalla con el nombre del juego aparezca la segunda (parecerá que habrá demo pero se cortará) para entonces suelta los botones y listo, ahora cada que aparezca el demo del juego ya no sólo tendrá efectos de sonido sino fondo musical también.



David "D-fense" Silva

Para jugar con el presidente Bill Clinton, el vicepresidente Al Gore, el "coreback" de los petroleros de Houston, Warren Moon o cualquiera de los personajes que te damos a continuación, al comenzar un juego selecciona "YES" cuando te pregunten si quieres poner iniciales, según el personaje que quieras introduce las 2 primeras iniciales, ahora mantén presionados los botones L,R y Start, por último selecciona la tercera inicial con el botón indicado según el caso (no olvides que L, R y Start tienen que estar siempre presionados).

NBA JAM



Para Bill Clinton las iniciales son:



La última inicial selecciónala con el botón X.

Para Chow-Chow las iniciales son:

CAR

La última inicial selecciónala con el botón X.

Para Air Dog las iniciales son:



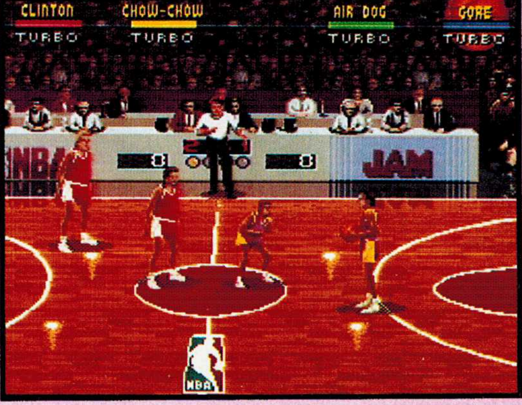
La última inicial selecciónala con el botón X.

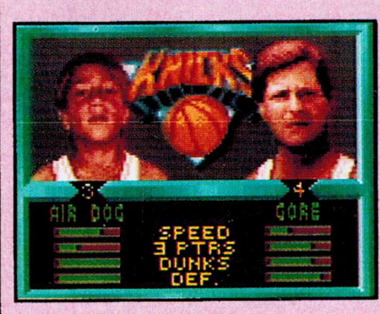
Para Al Gore las iniciales son:



La última inicial selecciónala con el botón A.







Para Mark Turmell las iniciales son:

MJT

La última inicial selecciónala con el botón A.

Para Divita las iniciales son:

SAL

La última inicial selecciónala con el botón X.

Para Rivett las iniciales son:

RJR

La última inicial selecciónala con el botón X.

Para Kabuki las iniciales son:

QB

La última inicial selecciónala con el botón X.







Para Weasel las iniciales son:

SAX

La última inicial selecciónala con el botón X.

Para P. Funk las iniciales son:

DIS

La última inicial selecciónala con el botón A.

Para Warren Moon las iniciales son:

UW

La última inicial selecciónala con el botón A.

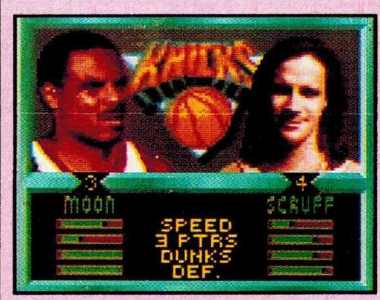
Para Scruff las iniciales son:

ROD

La última inicial selecciónala con el botón X.







INFORMACION SUPERNESESARIA

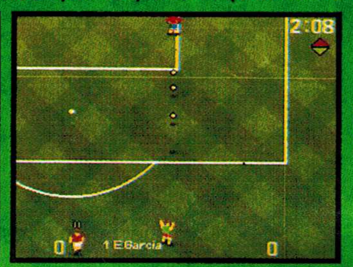


El pasado mes y éste, han sido de gran interés para los fanáticos del fútbol todo esto por el Campeonato Mundial. Este evento ha causado gran interés por parte de todos, inclusive de los patrocinadores pues es muy común oír: "el refresco oficial del mundial, las películas fotográficas del mundial" y todo tipo de cosas oficiales, así que en Club Nintendo no nos quisimos quedar atrás y en este número te presentamos un análisis del único juego "oficial" del Mundial: World Cup USA 94 de U.S. Gold.



Algo con lo que te encuentras cuando comienzas a jugar este título es la gran cantidad de opciones que tiene, comenzando con la elección del idioma pues aquí puedes escoger de entre 8 distintos, de ahí te puedes ir a seleccionar, ya sea jugar el Campeonato Mundial, un partido de exhibición, entrenar o hacer cambios de alineación, todas estas opciones están representadas por logotipos gráficos por lo que es importante ir familiarizandote con ellos.





Ya alguna vez (en el pasado reporte del CES para ser más exactos) comentamos que este juego nos recordaba mucho al Soccer de Atlus por la forma de desarrollo del juego, pues también está visto "por arriba" y el juego se desarrolla en una forma muy dinámica, el modo de juego también es muy sencillo pues las funciones sólo se determinan con 3 botones para pases, tiros a largos y cortos, además de las clásicas barridas y cargas, pero debes ser cuidadoso cuando ejecutes estas últimas, pues puedes ser amonestado o si tienes mala suerte puedes llegar a ser expulsado.

Una buena opción extra de este juego es la posibilidad de ir guardando tus avances en la batería y así podrás olvidarte de engorrosos passwords, el juego tiene un archivo y guarda los datos automáticamente una vez que hayas terminado un partido. También aquí podrás elegir como jugar tus partidos de acuerdo con las reglas actuales de la FIFA con lo que habrá: fuera de lugar, cambios ilimitados, tarjetas amarillas y rojas. En fin, éste, como dijimos al principio en lo que se refiere a opciones está muy completo, lo único que se extraña son las alineaciones originales, pero bueno... ahora veamos un poco del juego en sí.





Como juego oficial este título reúne algunas características importantes, como por ejemplo que aquí encontrarás a todos los equipos reales casificados para el campeonato, así como los grupos ya establecidos y el calendario de juegos, todos de acuerdo a lo establecido para este Campeonato; así podrás elegir un equipo y competir contra los de tu propio grupo para las eliminatorias e ir a buscar el campeonato mundial, los resultados de los demás partidos los decidirá el CPU conforme a los datos que tiene cada equipo.











Como en muchos otros juegos de soccer, World Cup USA 94 te permite hacer diferentes movimientos mientras juegas que son: el típico cambio de jugador, la repetición en cámara lenta de tu último movimiento o el cambio de formación a mitad del juego. Si es que la estrategia que pensaste no te funciona, otra cuestión de la que tendrás que cuidarte es que tus jugadores no se lastimen pues en las barridas se puede llegar a lastimar un jugador y habrá necesidad de cambiarlo.

Pues bien, aunque este juego sea el "oficial" no es de los mejores, tiene bastantes opciones pero el jugarlo no es muy emocionante, además de que resulta algo complejo decifrar todos los menús y saber para qué sirve cada uno.

INTERACTOR : SONIDO VIRTUAL

El pasado mes de Mayo recibimos la visita de Lloyd Fischel de Aura Systems Inc. para presentarnos un revolucionario producto creado por ellos llamado "Interactor"; el Interactor a simple vista parece una extraña mezcla entre chaleco y mochila pero es más que eso (claro, si no fuera así no hablaríamos de él), el Interactor es un implemento que se puede conectar a la salida de audio de cualquier aparato que la tenga (Pongamos como ejemplo el SNES) y que mediante un "ecualizador" puede aumentar graves y agudos o disminuir unos sonidos y resaltar otros mandando esta señal a una especie de bocina que tiene el chaleco, pero eso no es todo el chiste que tiene este aparato, ya que gracias a la tecnología de la gente de Aura System el sonido ya no sólo lo oyes, sino que también lo sientes y esto es fácil de demostrar en juegos como "Turn and Burn" con la sensación del motor de tu avión o en Street Fighter II con los golpes que sientes; ellos definen esto como una especie de "Virtual Sound" pues te ayuda a adentrarte más en los videojuegos y otra de sus ventajas es que lo puedes usar en otros aparatos que tengan salida de audio (T.V., videocaseteras, equipos de sonido y tras cosas). Nos parece justo mencionar que el Interactor recibió un reconocimiento como uno de los productos más innovadores en el pasado CES de Invierno





ACCLAIM ES NOTICIA

El bien conocido licenciatario de Nintendo ha hecho 2 anuncios importantes para esta temporada. El primero es la noticia acerca de la compra de los derechos a la compañía Warner Bros. para así poder realizar videojuegos de la tercera película de la serie de Batman interpretado por Michael Keaton; el nombre de esta tercera película será "Batman Forever" y se piensa estrenar en el primer cuarto de 1995; además de lanzar este juego en SNES y Game Boy la compañía aprovechará este título para entrar en el mercado de las arcadias, según dice Robert Holmes, presidente de Acclaim.

La otra noticia por parte de Acclaim es que además de los videojuegos ahora abarcarán el campo de los comics pues ellos acaban de adquirir de Voyager Commutications Inc. la subsidiaria "Valiant Comics"; la gente que conozca de comics conocerá a Valiant Comics por títulos como "Blood shot", Ninjak, X-0 Manowar y Magnus Robot Fighter; junto con este aviso se dio otro comunicado que señala que por estos movimientos no se retrasará el "cross-over" de varios de sus títulos llamado "The Chaos Effect". (Logo de Batman)

INFORMACION SUPERNESESARIA



El Super Game Boy es toda una "caja de sorpresas" ya que además de su función como convertidor de cartuchos de Game Boy para poder jugarlos en el SNES tiene muchas opciones más, algunas de ellas ya las hemos mencionado y otras no, pero es importante que conozcas todas estas funciones para que veas que lo que decimos es cierto.

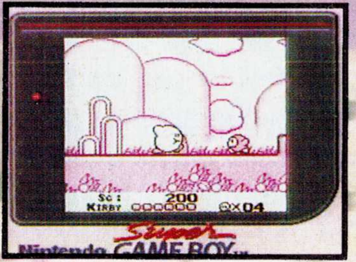
Primero que nada recuerda que muchos juegos de Game Boy serán programados utilizando las ventajas del Super Game Boy sin que esto afecte al Game boy normal; si tú introduces uno de los juegos de Game Boy programados para el Super Game Boy automáticamente entrará al modo de color (o la pequeña cara que está en la orilla inferior izquierda de las 2 fotos isguientes), si tú lo prefieres puedes escoger una de las 8 tonalidades programadas o crear una en especial.





La opción de crear tus propias combinaciones de color te permite dar rienda suelta a tu imaginación además de que así puedes crear una atmósfera en particular para cada juego, a continuación te damos algunos ejemplos:

METROID II.- Al ir en búsqueda de los metroids entras en un planeta ambientado muy "dark", aquí puedes usar unos tonos contrastantes (como amarillo y café para los tonos claros y verde y azul para los obscuros) para no perder detalle alguno y que sea más fácil diferenciar los gráficos.



KIRBY'S DREAMLAND.- Aunque este personaje aspire y se coma a sus enemigos, en rosa no deja de verse tierno; aquí tenemos una combinación de color blanco para el tono más claro, seguido de dos rosas y negro para la sombra más obscura.

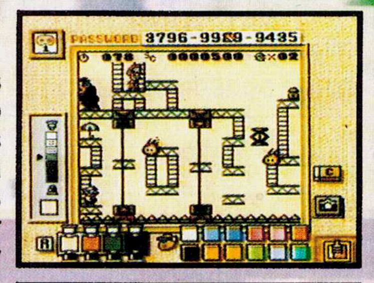
WARIO LAND.- Aquí uno puede tratar de verse más conservador; siguiendo el método de Kirby's y sólo cambiando 2 sombras (las medianas) de rosa por café y dejando el blanco y el negro se pueden crear varias combinaciones simples pero útiles.

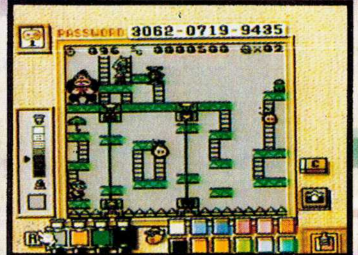


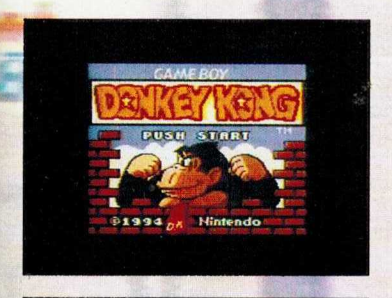


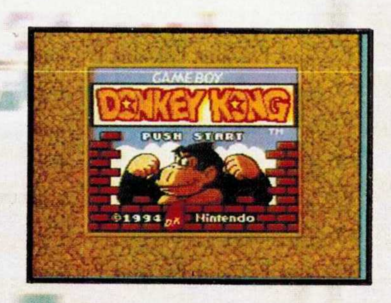


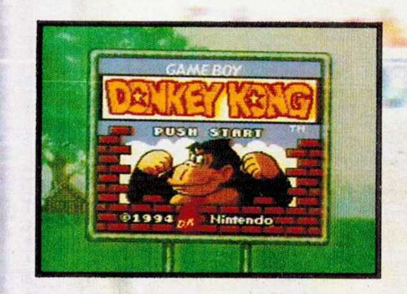
Como te podrás dar cuenta puedes estudiar varias combinaciones un poco complicadas y que sólo sirven para un juego específico o usar métodos sencillos, si tú escoges la primera opción no será necesario batallar de nueva cuenta en hacer las combinaciones de color que quieras volver a jugar el mismo juego pues aunque el Super Game Boy no tiene batería para salvar las combinaciones esto lo compensa dándote un password de tu combinación propia (es más fácil introducir un password de 12 caracteres que volver a hacer la combinación) y así podrán intercambiar combinaciones de colores entre amigos, por cierto, para poder hacer las combinaciones tienes 12 colores básicos que puedes mezclar entre ellos para una amplia gama de colores.









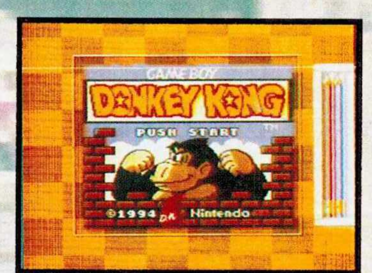


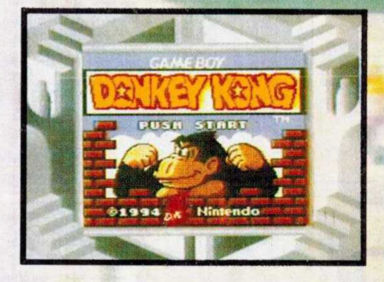


¿Y qué onda con los marcos de la pantalla?, bueno, el Super Game Boy tiene 9 diferentes marcos programados que le puedes poner al juego porque, como ya te habrás fijado, la imagen del juego del Game Boy no cubre toda la pantalla, aquí podrás ver que hay desde la ya conocida pantalla de Super Game Boy hasta un "alegre" marco negro, un tierno marco con gatitos u otro muy al estilo "Escher".



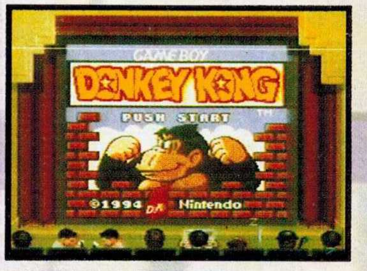


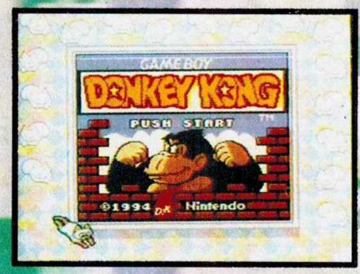


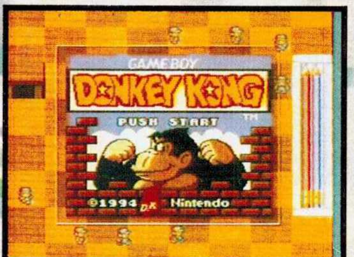


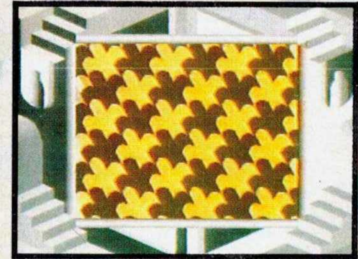


Además para agregarle un toque más vistoso a estos marcos, algunos de ellos tienen animaciones, como ver aparecer a Mario por una ventana, ver moverse a la gente del cine o un gato correr por tu pantalla, esto sirve además de diversión como una especie de protector de pantalla.











Ahora que si a ti no te agrada ninguno de los marcos que tiene pre-hecho el Super Game Boy puedes crear el tuyo con el mouse del SNES muy al estilo de Mario Paint con 12 diferentes colores.



Y bien, ¿qué opinas?, este nuevo accesorio abre nuevos horizontes para los jugadores de Super NES y Game Boy pues sus juegos favoritos ya podrán jugarlos en cualquier lugar, lo único que le faltó a este aditamento para ser excelente fue la entrada del Video Link, pero ya ni modo, no se hizo ya que, según estudios mercadológicos, muy pocos tienen 2 monitores y 2 SNES para jugar simultáneamente y juntitos uno al otro.

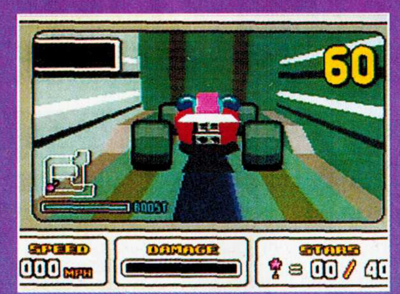


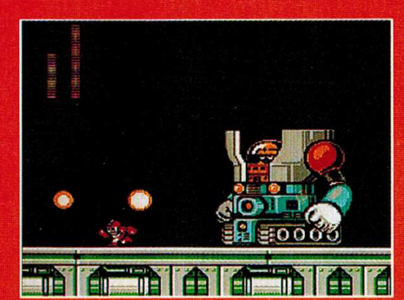
Los GRANDES

SUPER NES / FAVORITOS

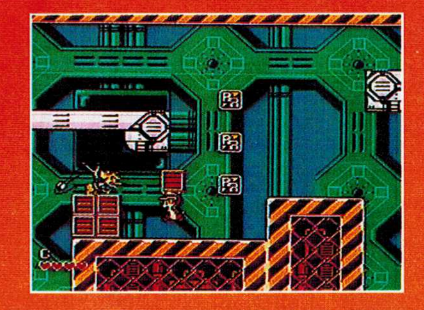










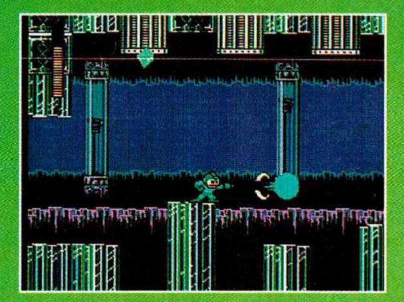


	SUPER NES	FAVORITOS
UNO	SUPER STREET FIGHTER II	BONK'S ADVENTURE
DOS	STUNT RACE FX	MEGA MAN 6
TRES	SUPER METROID	RESCUE RANGERS 2
4	SLAM MASTERS	JUNGLE BOOK
5	NBA JAM	STAR TROPICS 2 -ZODA'S REVENGE-
6	THE SIMPSONS: VIRTUAL BART	T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS
7	SUPER GOAL! 2	JURASSIC PARK
8	MEGA MAN X	BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
9	R· TYPE III	TETRIS 2
10	SUPER COPA	MIGHTY FINAL FIGHT

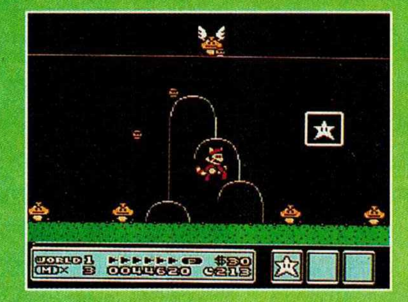
de **Nintendo**® RECOMENDADOS POR ITOCHU

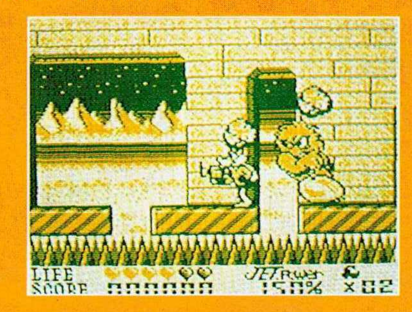












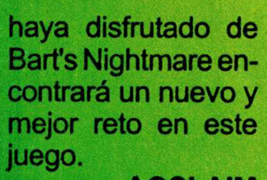
	CLASICOS	GAME BOY
UNO	GOAL! TWO	DONKEY KONG 94
DOS	MEGA MAN 5	WARIO LAND
TRES	SUPER MARIO BROS. 3	DAFFY DUCK
4	T. M. N. T. III	TAZ-MANIA
5	NINJA GAIDEN III	MEGA MAN IV
6	BATMAN RETURNS	ZELDA -LINK'S AWAKENING-
7	BATTLETOADS	GOAL!
8	SUPER C	BATMAN -THE ANIMATED SERIES-
9	CASTLEVANIA III	TETRIS 2
10	BATMAN RETURN OF THE JOKER	TINY TOONS 2



THE SIMPSONS: VIRTUAL BART (SNES)

Bart y todos los habitantes famosos de Springfield regresan en una aventura más para el SNES, en esta ocasión Bart entra al mundo de la realidad virtual en una máquina que lo llevará a vivir aventuras muy extrañas, como por ejemplo Bart será enviado a la prehistoria en forma de dinosaurio y deberá evitar ser cazado por su familia; también será convertido en un pequeño cerdo y deberá escapar de una fábrica de embutidos o será regresado a su infancia para escapar de las manos de su "amoroso" padre; todo aquél que haya disfrutado de Bart's Nightmare encontrará un nuevo y mejor reto en este juego.





ACCLAIM

FREEWAY FLYBOYS (SNES)

Y los que gustan de los juegos de carreras este mes tendrán la oportunidad de conocer un inusual pero entretenido juego de carreras al estilo de F-Zero; aquí tienes la posibilidad de escoger de entre 5 diferentes personajes con distintas habilidades cada uno que le dan un estilo diferente; en este juego encontrarás pistas bastante extrañas para competir, como el mundo helado. Como ya te dijimos este título es algo extraño pero vale la pena conocerlo.





SEIKA

HOME IMPROVEMENT (SNES)

Absolute nos presenta este mes un juego basado en una exitosa serie de televisión en E.U.; aquí tú manejas a Tim, un conductor de un programa de T.V. al que le han robado unos planos para fabricar herramientas así que irás a buscarlos a diferentes estudios de Televisión teniendo extrañas armas como engrapadoras, excavadoras y remachadoras.



ABSOLUTE



THE DEATH OF SUPERMAN (SNES)

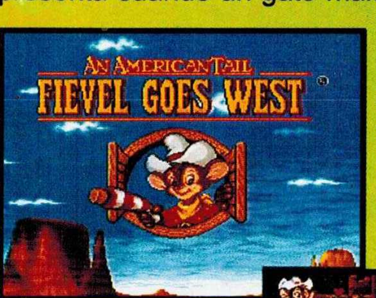
En una de las series de Comics más importantes que han aparecido en los últimos años se basa este nuevo juego de Sunsoft para el SNES; en él tú manejas a varios personajes que se vieron involucrados en la trama como Superman en su legendaria y mortal batalla contra Doomsday o la lucha de Superboy, Steel y el Cyborg contra el Erradicator; este juego es de pelea para los que gustan del género y es para un solo jugador.

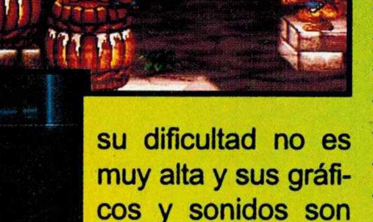
SUNSOFT

LLEGALE A:

AN AMERICAN TAIL -FIEVEL GOES WEST- (SNES)

Fievel es un pequeño ratón con un gran sueño: el de convertirse en un cowboy, así que su oportunidad se presenta cuando un gato malévolo secuestra a su familia y se la lleva a un pueblo en el oeste que fundó como refugio de malechores, así que Fievel armado con su pistola de corchos y





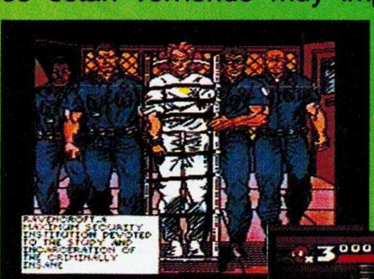
con la ayuda de sus amigos se lanza al rescate; éste es un juego recomendado para los niños ya que su dificultad no es muy alta y sus gráficos y sonidos son muy buenos.

HUDSON SOFT

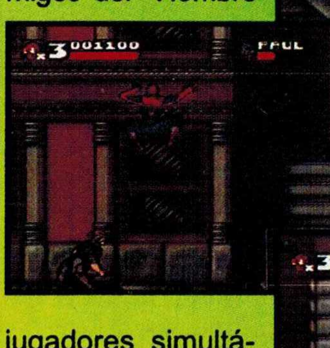


SPIDERMAN & VENOM: MAXIMUM CARNAGE (SNES)

Si antes las películas y algunas series de televisión eran una buena fuente para los productores de videojuegos ahora parece que los comics también se están volviendo muy importantes, Maximum Carnage es el juego que está basado en el gran "Crossover" en donde el Hombre Araña y su archienemigo Venom unen



fuerzas para derrotar a Carnage quien, junto con varios enemigos del Hombre



Araña, planean tomar control absoluto; este título de pelea es para uno o dos jugadores simultáneos y ofrece un muy buen reto a los jugadores expertos.

ACCLAIM

SUPER STREET FIGHTER II (SNES)

Ahora en este mes tendrás la oportunidad de tener más y mejor de Street Fighter con Super Street Fighter II. Este nuevo Street tiene muchísimas opciones nuevas como son la de los ya conocidos 4 nuevos personajes que entran al torneo: T.Hawk, Cammy, Fei Long







y DeeJay, además de esto los peleadores han sido retocados en gráficos y cada uno tiene nuevos movimientos; todo en este juego es super y eso es gracias a los 32 megas de memoria que tiene este juego, este es de los juegos que no debes dejar pasar.

CAPCOM



RESET

En nuestro siguiente número de Club Nintendo:

Para todos aquellos que tengan dudas con un clásico de clásicos de NES: "Metroid" se las resolveremos con un Nintensivo super completo.

Le echaremos una revisada a varios juegos entre los que están:

Troy Aikman NFL Football para SNES de Williams Entertainment (antes Tradewest) un buen título de fútbol americano.

World Heroes 2 para el SNES, vuelven Hanzou y Fumma acompañados de 6 nuevos peleadores además de los de la primera parte.

Aparte un reporte especial de los finales de videojuegos.

También un vistazo a los más nuevos juegos de Capcom para la siguiente temporada.

Y en nuestra sección de Arcadias echaremos un vistazo al nuevo juego de acción de Capcom "Alien vs. Predator" y aparte te pasaremos algunos tips de otros juegos.



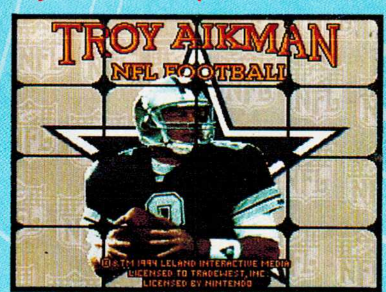
Itochu y Club Nintendo

Te esperamos del 11 al 30 de julio de 14:00 a 19:00 hrs. en el CUM (Centro Universitario México) Nicolas San Juan No. 728 Col del Valle 03100.

(Sábados y Domingos de 10:00 A 18:00 HRS.)

Presentaremos nuevos juegos, habrá muchas pantallas para jugar y además resolveremos tus dudas de los títulos que más nos preguntan.

Tu pasaporte del Fan Club o esta revista, son tu entrada y la de un acompañante.





Bonkers.



The Great Circus Mystery.



Demon's Creast.



Captain Comando.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

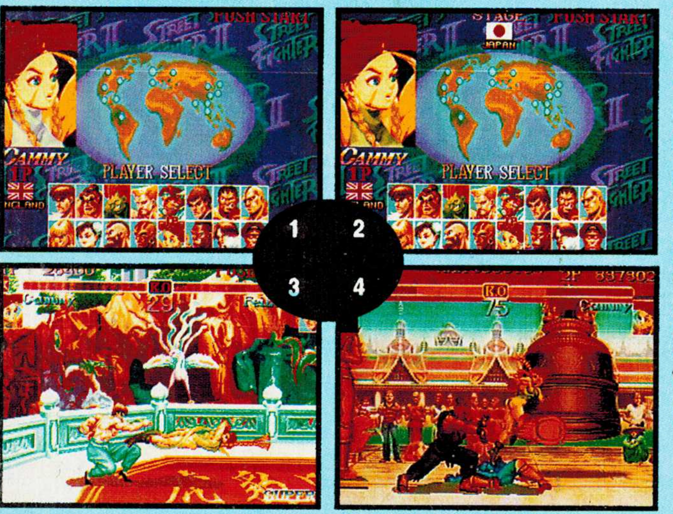
La sección de arcadias agradece de nueva cuenta el espacio cedido por el Reset, pero estas claves no podían esperar al siguiente número; estas claves son para volver a tu peleador como si fuera de Super Street Fighter II normal:

1.- Una vez que escojas a tu personaje (con cualquier botón) habrá un pequeño espacio de aproximadamente 2 segundos antes de que aparezca el avión y destino. En ese pequeño espacio de tiempo deberás introducir la clave del personaje en cuestión.

2.- Si la clave fue bien ejecutada oirás un grito del personaje y él volverá a su color original.

3.- Una de las primeras cosas que notarás es que ya no podrás ejecutar el super combo, pero tu enemigo sí, además de que los nuevos movimientos (detallados en nuestro anterior número) no los podrás hacer.

4.- Las jugadas de Super Street Fighter II normal las podrás volver a ejecutar. He aquí las claves:



Ryu: →, →, →, →, ← + CP

Ken: ←, ←, ←, ←, → + CP

Honda: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ + CP

Chun Li: ↓, ↓, ↓, ↑, ↑ + CP

Blanka: ←, →, ←, →, ←, → + CP

Zanguief: ←, ←, →, →, → + CP

Guile: ↑, ↓, ↓, ↓ + CP

Dhalsim: ↓, ↓, ↑, ↑, ↑ + CP

T. Hawk: →, →, ←, ← + CP

Cammy: ↑, ↑, ↓, ↓ + CP

Fei Long: ←, ←, →, → + CP

Dee Jay: ↓, ↓, ↑, ↑ + CP

Balrog: →, ←, →, ←, → + CP

Vega: →, ←, →, ←, → + CP

Sagat: ↑, ↓, ↓, ↑ + CP

M. Bison: ↓, ↑, ↓, ↑, ↓ + CP

(CP significa cualquier botón de puño).

Agradecemos la cooperación del Sr. Bernardo Andrade de Vuelo 23 (Tel. 558-85-25) y de Capcom México para la sección de Arcadias.